# 免责声明



杂志信息：

名称：掌机王 SP VOL.177

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年5月3日

页数：212页

五一节很快就过去了。

THE KING OF POCKETGAMES

# 掌机王SP

VOL.177

研究中心

无瑕传说R PSV

仙境传说 奥德赛 PSV

攻略透解

忍者龙剑传 Σ 加强版 PSV

牧场物语 初始的大地 3DS

极限脱出 善人死亡 3DS PSV

专题企划

掌机足球游戏回忆录

赠品



《牧场物语》贴纸

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

# 掌机王Sp 幸运大抽奖

**参与方式：** 只要在2012年3月20日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第179辑上公布，敬请关注。

## 大奖



2名 北通“MVP球王2”无线六轴震动手柄



2名 北通动力堡垒（普通版）



2名 北通MVP特洛伊（无线震动版）

## 幸运奖



1名 北通动力堡垒（迷你版）



1名 北通“魔方炫音”耳机



1名 北通PSP“中国风”胶套



1名 北通PSP“中国风”水晶盒



1名 北通原生铜迷你USB数据线（MINI版）



1名 北通原生铜HDMI高清线

本次活动赞助厂商及网站 GBalpha GBalpha（中国）有限公司 北通 BETOP PEGA

## 《掌机王SP》第175辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

### 大奖 6名 手柄、外接电源



| 城市 | 姓名 |
|---|---|
| 珠海市 | 邓俊杰 |
| 武汉市 | 龚国庆 |
| 上海市 | 李博唯 |
| 江阴市 | 吴泽谦 |
| 马鞍山市 | 许少玮 |
| 天津市 | 杨晨 |

### 幸运奖 6名 北通掌机周边



| 城市 | 姓名 |
|---|---|
| 汕头市 | 林少忠 |
| 江门市 | 汤展昊 |
| 天津市 | 杨沛时 |
| 上海市 | 杨雲 |
| 清镇市 | 于永川 |
| 铜仁市 | 邹石俊 |

### 《掌机王SP》第175辑 DVD问答—中奖名单

| 城市 | 姓名 |
|---|---|
| 上海市 | 蔡志明 |
| 上海市 | 陈佳伟 |
| 永康市 | 杨剑 |

答案：C



3名 PEGA 精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

# 本辑特别关注

P 攻略透解 090

挑战忍道的极限

系统详解
图文攻略

## 忍者龙剑传 Σ 加强版 PSV

P 攻略透解 110

牧場物語 はじまりの大地

系统详解
好感度事件详解
全村民资料

亲手打造属于你的小镇!

## 牧场物语 初始的大地 3DS

P 攻略透解 131

机会一旦错过，就连宙斯也无法挽回……

全路线&真结局攻略
全密室谜题详解

## 3DS/PSV 极限脱出 善人死亡

## 卷首语

春天来了，大家来挖坑吧，春天的时候种下一个游戏，秋天会收获更多游戏哦。你看鲁叔挖坑挖得不亦乐乎，左手拿着限定主机和宁宁约会，右手拿着PSP在粘土的世界里打打杀杀；白菜师傅和酷洛洛的双传说研究绝对深坑级别；生着重病的月姐姐在纠结着究竟是“病人死亡”还是“善人死亡”；在足球的世界里有着纸鸢辛勤挖坑的身影；至于我则在牧场的坑底写下了这篇卷首语……一众小编在游戏的坑底望着你们，不跳一次试试么？

半夏

爱足球、爱掌机、更爱足球游戏——PSV版《FIFA足球》发售了，借此东风，本次的“专题企划”中为各位读者回顾了老掌机上的足球游戏。比起家用机上《WE》和《FIFA》的两分天下，掌机上的足球游戏其实别有洞天。



P 专题企划 076

## 掌机足球游戏回忆录

# 掌机王SP VOL.177



封面用图：魔法工厂4
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.177

http://www.tudou.com/programs/view/TS2IMTICHC8/
密码 zjw0316

## 投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net.

## 游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

| | |
|---|---|
| ACT | 动作游戏 |
| A・RPG | 动作+角色扮演游戏 |
| AVG | 冒险游戏 |
| A・AVG | 动作+冒险游戏 |
| ETC | 其他类游戏 |
| FPS | 第一人称视点射击游戏 |
| FTG | 格斗游戏 |
| MMORPG | 大型多人在线角色扮演游戏 |
| MUG | 音乐游戏 |
| PUZ | 益智类游戏 |
| RAC | 赛车游戏 |
| RPG | 角色扮演游戏 |
| RTS | 即时战略游戏 |
| SLG | 模拟/战略游戏 |
| S・RPG | 战略角色扮演类游戏 |
| SPG | 运动游戏 |
| STG | 射击游戏 |
| TAB | 桌面游戏 |

## 机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

| | |
|---|---|
| GBA | Game Boy Advance，Nintendo公司出品 |
| iDS | iQue DS,神游科技有限公司出品 |
| iDSL | iQue DS lite,神游科技有限公司出品 |
| NDS | Nintendo DS，Nintendo公司出品 |
| NDSL | Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品 |
| NDSi | Nintendo DSi，Nintendo公司出品 |
| PSP | PlayStation PORTABLE，SCE公司出品 |
| GBM | Game Boy Micro，Nintendo公司出品 |
| 3DS | Nintendo 3DS，Nintendo公司出品 |
| PSV | PlayStation Vita，SCE公司出品 |

### 掌机情报站



### 黄金眼



### 三次元空间



### 前线狙击



### 新作拼盘



### 特快专递



### 游戏一品轩

# CONTENTS 目录

## 专题企划



## 游戏文化频道



## 攻略透解



## 掌机软件学院



## 市场动态



## 研究中心



## 下崽工房



## 专区地带



## 掌门人



## 掌机王自由谈



## 其他



## 游戏索引



### 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

文 雷伊

# 掌机情报站

事件 EVENT

## 3DS日本销量破500万，任天堂举行网络直播会巩固胜局



■新作《成人脑力锻炼》

■卡片召唤师

2月20日，任天堂发表官方申明，表示截止到2月19日，旗下新掌机3DS于日本国内的累计销量已经突破500万大关。相比较之前的任氏主机，NDS用了56个礼拜达成了500万销量，GBA花费了58周时间达成了这一里程碑，而3DS则只用了52个礼拜、即不到一年的时间达成了这个目标，成为日本游戏市场有史以来最快突破500万的游戏主机。考虑到3DS在推出初期销售情况非常疲软，因此更显其创造最快销售纪录的不易。

在宣布这一成绩的两天后，即2月22日夜间，任天堂通过互联网播出了第三次任天堂网络直播会（Nintendo Direct），会上宣布了数款将于近期推出的任氏平台游戏的最新情报。

将于4月19日推出的3DS新作《火焰之纹章 觉醒》，是系列第一款对应DLC内容的作品。游戏将提供新地图、新章节供玩家下载，其中第一弹将与游戏同时于4月19日推出，在5月31日前为免费下载。去年公布的3DS版《马里奥网球》首次公布了正式标题，游戏名为《马里奥网球 公开赛》（マリオテニス OPEN），将于今年5月24日发售，价格为4800日元，直播会上介绍了游戏的自定义要素。知名卡片游戏《卡片召唤师》的3DS版在直播会中首次释出情报，游戏中将会收录从系列全作品中严选的卡片，并有大量新卡片登场。游戏支持本地游戏和在线对战，并由制作方大宫Soft和任天堂共同调整游戏的平衡性。本作将于今年6月28日发售，任天堂负责发行，售价为4800日元。足球经营游戏《欢乐足球》（カルチョビット）时隔6年再发新作，对应平台为3DS。本作将对应丰富的在线功能，争夺根据地的代表权，以跻身全国排名为目标。游戏将于今年7月份发售，售价4800日元。Atlus旗下知名迷宫探索RPG的最新作《世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神》将于今年7月5日登陆3DS平台，售价为6279日元。

此外，曾经风靡全球、为NDS主机的普及立下汗马功劳的脑锻炼游戏《成人脑力锻炼》，确定将在3DS平台推出最新作。从宣传片中可以发现，川岛隆太教授化身为头上长角的“鬼”，对玩家们进行集中力和记忆力的魔鬼式训练。游戏将于今年夏季推出，具体的发售日期和价格将于日后再作公布。直播会上最大的惊喜是由Capcom、SEGA和NBGI三大日本王牌游戏公司联手打造的3DS神秘新作，据悉本作将由NBGI旗下的“眼镜厂”Banpresto负责制作，并且为3DS独占游戏，只可惜游戏目前除了宣布制作计划之外并没有进一步的具体消息。至于之前已经宣布过的将以虚拟主机下载游戏的形式登陆3DS的SEGA掌机Game Gear游戏，则公布了具体提供下载的时间，第一批游戏将于今年3月中旬起提供下载。

**2月 22日**

Capcom宣布PSV版《街头霸王对铁拳》的发售时期为今年秋季。作为追加要素，PSV版将新增12名可使用角色，他们分别为来自《街头霸王》阵营的艾莲娜、凯、科迪、春日樱、达多利、布兰卡，以及来自《铁拳》阵营的艾丽莎、克里斯蒂、杰克、布莱恩、拉斯以及雷武龙。《街头霸王对铁拳》是集结了两大世界级格斗大作人气角色的梦幻对战游戏，其PS3/Xbox 360版已经于今年3月8日先行发售。

硬件 HAROWARE

# 任天堂公布全新配色3DS主机，主机同捆版怒涛连发

任天堂于3月1日公布3DS主机的全新配色钴蓝色（コバルトブルー），这是继宇宙黑、水漾蓝、闪耀红、神秘粉以及冰晶白之后，3DS在日本国内的第6种配色方案。这款钴蓝色主机将于今年3月22日随期待作品《新・光之神话 帕尔蒂娜之镜》同时首发，售价和其他配色主机一样为15000日元。


■钴蓝色3DS主机

除了这款全新配色主机之外，任天堂还公布了多款将于今年3月、4月发售的3DS主机同捆版套装。其中《怪物猎人3 G》全新同捆套装“怪物猎人3G 新手猎人包”，将首先于3月17日发售，售价为19800日元。这款限定版将分为宇宙黑和闪耀红两个版本推出，其中包含对应颜色的3DS主机一台以及《怪物猎人3 G》游戏卡带一张。第二波为将于3月24日发售的《超级马里奥3D大陆》同捆版，该同捆版将分为冰晶白和神秘粉两个版本推出，售价均为19800日元，其中包含对应配色的3DS主机一台，以及《超级马里奥3D大陆》游戏卡带一张，此外，主机中包含的SD卡中将会预装FC版经典名作《超级马里奥兄弟》。



■《怪物猎人3 G》新手猎人包



■《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D》同捆版主机

将于4月19日发售的大作《火焰之纹章 觉醒》也将推出同捆限定版。这款同捆限定版中的3DS主机将采用最新的钴蓝色为基础，并配以独特的花色设计，在主机正面印有特殊纹章。除了包含主机和游戏之外，这款同捆限定版中还将包含面值为1000日元的任天堂点卡一张，并且卡片将采用游戏主题设计。《火焰之纹章 觉醒》的同捆限定版售价也是19800日元，但和前两款同捆版不同的是，它将采用任天堂官网专售的方式进行销售，并且数量有限，具体预约时间还有待进一步公布。


■《火焰之纹章 觉醒》限定同捆版


■《超级马里奥3D大陆》同捆版

而在一天前的2月29日，Square Enix也公布了备受期待的大作《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D》的发售日以及同捆版信息。游戏将于今年5月31日发售，售价为5490日元。游戏推出同日将发售售价为20490日元的特制主机同捆版，同捆版中的3DS主机将采用冰晶白为基调配色，其最大的特色在于在主机的正面以水蓝色印有大量史莱姆图案，既可爱又具有代表性。

2月 26日

正当玩家们纷纷猜测3DS版《口袋妖怪》正统新作即将公布给予PSV彻底一击的时候，Pokemon于本日闪电宣布了系列的最新作《口袋妖怪 黑2》以及《口袋妖怪 白2》，游戏将很快于今年6月份发售，平台则出人意料地还是NDS。从标题来看，本作是前年推出的《口袋妖怪 黑・白》的正统延续，而厂商此次跳过资料片直接出2也有点打破系列的常规。目前游戏的临时官方网站已经开启，玩家可以看到《黑2》与《白2》的两只主题精灵，以及“被谜团包围的传说中的口袋妖怪”这一段文字。



事件 EVENT

## PSV全球销量突破120万台，即将公布未公开新作

2月28日，SCE宣布截止到2月26日，旗下的最新掌上游戏娱乐系统终端PSV在全球的实际累计销量已经突破了120万台，专用游戏（包括卡带版与PSN下载版）的实际销量突破200万套。PSV于去年12月17日在日本首发，并紧接着在香港、台湾和韩国等亚洲国家和地区发售，今年2月22日，PSV登陆美洲、欧洲大陆以及新加坡，正式吹响了全球化攻势的号角。

随着欧美版本的发售，目前PSV在全球范围内已经拥有25款以上的游戏作品，并且涉及的游戏类型颇为广泛。SCE表示，目前正有超过70款以上的第一方和第三方PSV游戏正在开发中，公司今后将通过推进能够充分展现PSV独有魅力的游戏阵容，来积极扩大其全新的娱乐世界。

两天后的3月1日，SCEJ宣布将于日本时间3月9日晚20点左右（北京时间19点左右），公开名为“欢迎来到PSV的天堂”的宣传影像。该影像将以著名游戏制作人亲自发表的形式，公开将于今后发售的PSV新作情报，其中确定将会包含目前仍未公开的作品。除此之外，届时SCEJ还将宣布PSV的新服务，以及已发售作品的新情报。此次发布还将展开抽奖活动，届时SCEJ将会送出3G/Wi-Fi版本的PSV主机共20台。

事件 EVENT

## SEGA与Index缔结合约，将负责发行Atlus游戏

2月17日，SEGA与Index发表联合申明，两社已经达成合约，今后SEGA将负责发行Index旗下的家用游戏品牌Atlus的实体版游戏，相关合约从今年4月份开始履行。这里的“Atlus品牌”，即由日本老牌游戏厂商Atlus制作的游戏产品。Atlus于2006年被吸纳为Index集团的一员，并于2010年被母公司Index完全吸收合并，尽管公司已经覆亡，但其却以Atlus品牌的名义继续为玩家们奉献各种精品游戏。目前Atlus品牌中，拥有“《真·女神转生》系列”（累计销量800万套）、“《Persona》系列”（累计销量350万套）、“《世界树迷宫》系列”（累计销量60万套）等知名RPG作品，深受玩家追捧。

SEGA不仅是知名游戏制作商，同时也是著名的游戏发行商，到目前为止负责过日本国内外大约50家公司的游戏发行，本财年内负责发行的游戏将达大约150款。通过这次两家公司的合作，Atlus希望能够通过最大程度地利用SEGA在日本国内的流通网络和营运能力，进一步提升自己制作的软件的销售成绩，而SEGA方面则希望借助于Atlus的多个优质IP，进一步充实自身的产品线。

2月 29日

SEGA Sammy集团召开董事会，宣布SEGA Sammy集团及其子公司SEGA、Sammy、Sammy Networks的人事变动情况。玩家们所熟悉的SEGA著名制作人名越稔洋，在此次人事变动中升任为SEGA的CCO（首席创意官）。作为享誉全球的知名制作人，名越稔洋打造了《如龙》、《二进制领域》等脍炙人口的游戏大作，其前职位为SEGA开发生产统括本部第三研究开发本部的部长。除了名越升职之外，此次人事变动中还有多个职位配置发生了变化。SEGA Sammy集团称此次变动的理由，是在新的经营体制下迅速应对经营环境的变化，进一步提升企业价值。

软件 SOFTWARE

## 《Persona4 黄金版》发售日确定，将推出特别限定版

Atlus于近日公布了PSV平台目前最受关注的游戏《Persona4 黄金版》的发售日期和售价。游戏将于今年6月14日发售，相比之前公布的春季发售略晚，售价则为7329日元。


■由名家们全新绘制的海报草图，成品当然是彩色的。

尽管Atlus官方目前并没有推出游戏限定版的计划，却授权游戏杂志《FAMI通》的出版商EnterBrain推出同捆了游戏相关物品的“FAMI通豪华版”。这款豪华版中除了将包含卡带版的《Persona4 黄金版》游戏一张之外，还将包含游戏的海报5张，其中有5张采用原创新图，分别由本作的人设兼美术导演副岛成记、《Persona4》漫画的作者曾我部修司、插画家前田博之、工作室云雀以及MadHouse负责完成。此外，该豪华版中还将包括游戏特殊明信片10张，与新角色玛丽的挎包风格接近的多用收纳包一个。这款限定版售价为10290日元，仅在EnterBrain的在线购物网站ebten有售，目前已开始预约。


■多用收纳包，可以用来收纳PSV主机，从设计来看比较适合女孩子用。


■10张明信片中有9张分别是角色单人图，1张为合影，都不是新图。

《Persona4 黄金版》是Atlus旗下知名RPG系列《Persona》的第4作加强版，原作发售于PS2平台，尽管已经推出差不多4年，但人气一直非常高，最近动画版的热播更进一步提升了原作的知名度。




继《Persona2 罪》于去年在PSP平台复刻之后，《Persona2》的后半部作品《Persona2 罚》也将登陆PSP平台。游戏将于今年5月17日发售，售价为6279日元。和PSP版的系列前两作一样，本作将依然由系列作曲家目黑将司负责监督。游戏将在前作《罪》的基础上根据玩家意见在细节方面进行改良，包括大幅加快游戏读取速度、追加快速跳过过场事件等功能，战斗中操作和演出相关的各种设定也可由玩家根据自己的喜好随时切换。此外，PSP版的《罚》还将追加全新的剧情，并且新剧情将由系列玩家阔别已久的原作剧本执笔里见直全新撰写。






Level-5宣布3DS新作《联合01》（GUILD01）的发售日为今年5月17日，售价3980日元。本作的制作概念为挑战新事物，游戏将以合集的形式，收录由名家打造的4款作品，这4款作品分别为由鬼才须田刚一制作的3D射击游戏《解放少女》、由知名搞笑艺人平井善之制作的AVG《俺是出租武器的》、由齐藤由多加制作的SLG《机场管理人》、以及由著名制作人松野泰己制作的新感觉RPG《真红圣骸布》。



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

Lancer

# 黑与白

异质的任天堂真是一家令人捉摸不透的公司，去年末《马里奥赛车7》、《超级马里奥3D大陆》等巨作齐发，而3DS的却仍然未能达到全年销量目标，预期值下调200万台。财报公布后，业界都在焦急地等待任天堂用新一波大作狂潮承接去年底营造起来的气势。所以当GameFreak暗示会有《口袋妖怪》会有新作公布时，大家都以为3DS的《口袋妖怪》马上就要到来了，孰料到来的却是NDS的《口袋妖怪 黑2·白2》。笔者是在国内某网站看到这则消息的，当时严重认为这是国内网站的又一次低级错误，于是就查看了新闻的原始出处，此后不得不接受了这个令人难以置信的事实。

《口袋妖怪 黑2·白2》为何选择NDS而不是3DS？一个颇为热门的理论是任天堂故意为第三方让路。这是合情合理的推论。岩田聪曾经承认，NDS崛起时，任天堂第一方游戏过于强势，没有给第三方足够的市场空间，以至于后期多数第三方铩羽而归。任天堂希望为第三方创造更好的生态环境，所以就要留下一个大作空档期让第三方有机可乘。笔者并不认为玩家会因为3DS发售了《口袋妖怪》而放弃他们本来想买的其他第三方游戏，毕竟与《口袋妖怪》同类的第三方游戏实在屈指可数。不过，利用这段空档期，让更多玩家因为第三方的大作而购买3DS，确实是实现其多元化用户构成的有效手段。任天堂收买Capcom为其卖命，接连推出两个《生化危机》和一个《怪物猎人》，显然就是要实现用户构成的多样化。拥有更多口味各异的玩家，才能为日后的其他第三方游戏提供更多的目标客户，而不是像过去那样将传统游戏硬塞给只玩“脑白金”的老头老太太们。

假如任天堂当真为了第三方的利益而如此煞费苦心，我们应该为岩田聪的高尚情操而顶礼膜拜，应该祝愿任天堂从此一统江湖，消灭抠门的SCE和狼子野心的微软。近期的多款3DS第三方游戏表现上佳，《新·深爱》和《交响旋律 最终幻想》人气高涨，3DS游戏在游戏销量榜上有刷屏之势。3DS统治日本的计划似乎眼看就要实现了。

最近3DS矛头直指PSV的连番打击收效明显，PSV无论在销量还是气势上都被打压到谷底。如果《口袋妖怪 黑2·白2》夏季登陆3DS而不是NDS，也许PSV将岌岌可危。任天堂曾打过多次漂亮的夏季商战，从NDS到NDSL，利用这个传统的业界淡季，趁对手软件供应不足时大作集中出击，让对方措手不及。但已知的3DS夏季档游戏阵容明显杀伤力不足，缺乏决定性的大作。如果PSV在此期间推出某个《怪物猎人 携带版》新作（可能性极高），无论是移植还是完全新作，都极有可能造成局势的逆转，任天堂半年来针对PSV的狙击战成果将被消弭于无形。

《口袋妖怪 黑2·白2》登陆NDS的另一个负面意义是将导致全球2000多万《口袋妖怪》玩家不用急于升级为3DS，而其中绝大部分玩家是来自欧美地区，而3DS目前在这些地区并不强势，平均周销量仅与PS3相当，第三方加盟意愿低迷，任天堂需要用更多手段持续刺激3DS的销量。笔者相信，当下之计任天堂的最佳策略是同时推出《口袋妖怪 黑2·白2》的NDS和3DS版，或者在NDS版之后不久推出3DS的加强版。该作立项应该是在2年前，而当时任天堂显然高估了3DS的实力。之后3DS目标逐一落空，任天堂可能已经在修改软件策略，也许其中的一个决定就是启动《口袋妖怪 黑2·白2》的3DS强化版……





Darkbaby ——真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

# 永不消逝的电波

终于忙完了一天的工作，当班车启动后习惯性地将手伸向大衣右侧口袋准备继续抓捕电波人行动，蓦然发觉常时不离身的3DS已不见踪影。几番周折确信丢失后，痛惜的却并非这台首发即入的所谓大使机，而是随主机同时丢失的《星际火狐64 3D》卡带和下载版游戏《电波人RPG》，前者是著名的高难度游戏，飞行射击类游戏大苦手的区区居然努力完美通关。至于《电波人RPG》则是近期全身心投入的游戏，全图鉴成功收集耗费了无数心血。还有数十位擦肩好友、全拼图和已然二周目的《邂逅传说Ⅱ》……

旋即又购入了一台红色款3DS，对着这台空空如也的主机竟有些兴味索然，毕竟一年以来的努力和幸运皆已付诸东流，我曾经能够清晰回忆起失落的主机中那许多擦肩好友邂逅于何时何地，这一切今已荡然无存。忽然对山内溥当年的金玉良言有了更深刻的感悟：“如果没有真正有趣的游戏软件，性能再优越的硬件也是毫无价值的！”

或许会让许多人大跌眼镜，区区800日元的《电波人RPG》是至今以来笔者最为满足的3DS游戏，让笔者享受了一段前所未有的崭新体验，那苦心收集的近百个奇形怪状“天线宝宝”仿佛跃动着真实的生命力，洗练而明快的系统深得国民RPG“《勇者斗恶龙》系列”的真髓。对于携带游戏主机来说，或许这种不饰浮华的质朴作品才是真正的王道吧！

《电波人RPG》于2月初发布了免费试玩版，起初对其貌似幼稚的角色设定并不感冒，对负责开发的山名学团队的技术力向有微词（该团队当年主持开发的《DQⅦ》图像水准之粗劣至今仍受抨击），然而上手后却一发不可收拾，彻底为之沉迷进去。有同好戏称《电波人RPG》为脱宅的“绿色RPG”，系因本作的游戏同伴须利用到摄像头和陀螺仪等功能在现实空间自行搜寻捕捉，某些珍稀品种只会在特定的区域出现。自从下载了该游戏后，笔者便成为了陈冠希的同道中人，举着3DS到处拍摄捕捉，因此还闹了不少笑话。

有一天，笔者被派遣去某关联企业公干，踏进该公司大门后下意识地摸出了3DS开始搜捕行动，屏幕上的侦测雷达居然同时出现了三个红点（注：红点即为珍稀品种），欣喜若狂之余便四处转悠起来，不知不觉间竟然进入了产品仓库，该公司员工见到有陌生人拿着不知名的器材到处拍摄，误会是上级机关派遣的暗访人员，慌忙向其直属领导通报情况，一干大小领导竟联袂迎接出来，幸得巧妙回答才支吾过去。待走出该公司大门后，忙不迭打开游戏一看竟然抓获了十多个珍稀品种，也算不枉虚惊一场。近期在本公司各关联企业盛传着上级集团派遣工作组暗访的谣传，大约便是本人那次荒唐的拍摄行动引起了相关单位的神经过敏，实在让人发噱。

行驶的车辆上是捕捉伙伴的最佳选择，不过很多珍稀物种往往如惊鸿乍现，反应稍慢便踪迹难觅。有次和几个老同学相约在徐家汇聚会，的士从家门口一路行来却并未遇见什么出众的同伴，将近目的地还有一站多路程时雷达上突然出现了久违的红点，而且按其头上的天线看居然是一个过去从未发现的品种，眼见这个伙伴要溜走，我急忙喝令司机停车，在其侧目下急急下车往回走去，幸运的再次邂逅并将之收纳，原来这是传说中出现率最低的会使用战斗中必掉宝法术的同伴。虽然因此步行了一站多路程，但心中的满足感却只可意会不能言传。由于相同地点出现的同伴种类几乎是固定的，工作之余时常宅在家里的笔者主动增加了出门活动的频率，以便到处“游猎”。

购入新机后第一件事情便是充值点卡重新下载了《电波人RPG》，不过那些精心培育的同伴们毕竟已经失去。即便重来，也再难有初次猎奇的惊喜了……











本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

# 游人望远镜





栏目主持
酷洛洛

制作完本辑的“游人望远镜”，酷洛洛就要准备第二天去香港拜访Capcom的办公室，如果有机会的话，说不定下辑会放一些图片给大家看哦（由于版面未定，还请各位不要抱太多期待……），现在就来看看本辑栏目中游戏制作人们“多姿多彩”的生活吧。



## 松山洋

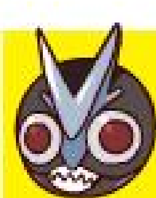
游戏开发商CyberConnect2社长，代表作包括《火影忍者 疾风传 究极冲击》、《.Hack》等系列。

### NBGI『《火影忍者》系列』突破1000万！

在NBGI《火影忍者》世界巡回展的巴黎站，为纪念《火影忍者》游戏系列效果突破1000万大关，漫画作者岸本齐史先生还留下了录像给现场观众，现场一片欢呼声！

2月5日





另外得知松山洋还将于4月的巴黎庆祝活动中，身穿鸣人的服装参加26公里的半程马拉松，话说穿成像照片那样长跑真的没问题么（汗）？



## 樱井政博

著名游戏制作人，代表作有“《星之卡比》系列”、“《任天堂全明星大乱斗》系列”、正制作3DS《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》

### 《新·光明神话》情人节蛋糕



今天是情人节，收到了集英社送来的《新·光之神话》蛋糕，真的很感谢！另外有许多人都在问中间的图画能不能吃，其实是可以的（笑）。

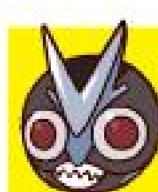
2月14日



收到SE寄送来的《交响旋律 最终幻想》，稍微玩了一下，再一次让人感受到植松伸夫先生以及历代FF制作人的伟大，当时的回忆都被唤起了……另外顺便用了《新·光明神话》同捆的3DS支架进行游戏，真舒适。



2月17日



樱井先生你这绕那么大的圈，是给自己的游戏变相做广告么（笑）。



## 森利道

游戏开发商Arc System Works所属，"《罪恶装备》系列"、"《苍翼默示录》系列"制作人

### 《灵魂能力V》的森利道

某同事用了2天休息时间制作出来的《灵魂能力V》森利道MOD，很有爱……

2月8日





其实森利道不妨考虑将《苍翼默示录》所有角色都"搞"一次进《灵魂能力V》（笑）。



## 小野义德

Capcom公司网络事业统括部长，著名游戏制作人，"《街头霸王》系列"制作人。

### 在全球最大的摩天轮上做活动

来新加坡举行《街头霸王对铁拳》的活动，我现在来到新加坡Flyer（全球最大的摩天轮），不过我有点担心，因为转一圈要30分钟，那我岂不是没地方上洗手间……





在新加坡Flyer的活动中来个纪念照（笑）。



新加坡Flyer是目前全球最大的摩天轮，不知道在上面打游戏会是怎样的感受呢？



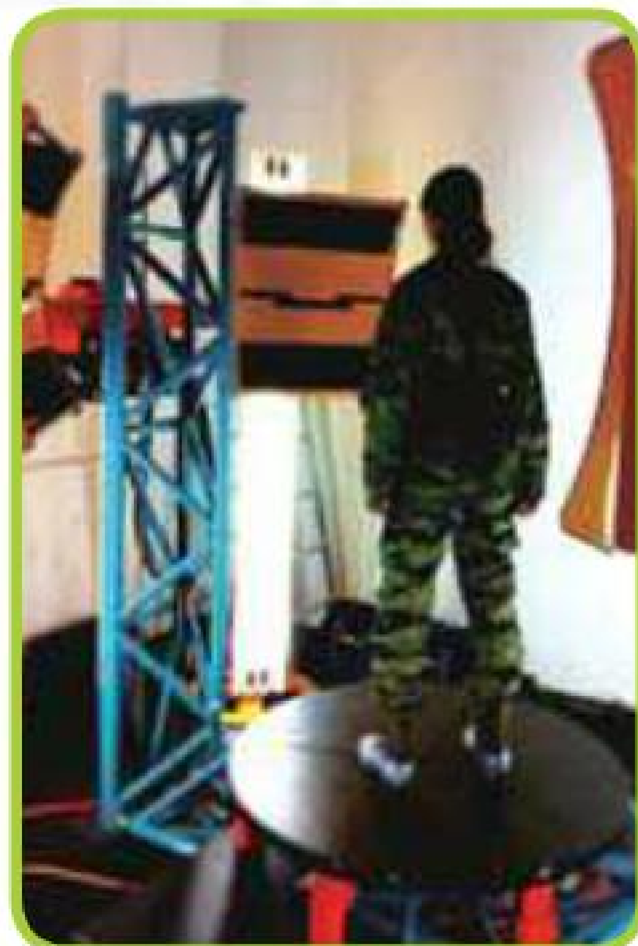
## 小岛秀夫

Konami副社长，"《潜龙谍影》系列"监督

### Big Boss需要你！



▲脸部表情捕捉。



▲▼军装姿势捕捉。









▲人体建模捕捉。



▲重达7千克的军装。



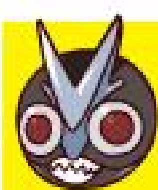
◀人体建模纹理与色块对照拍摄。

2月18日




◀小岛工作室正在招募人才，参与运用FOX引擎去制作"NEXT MGS"。我们在2012年游戏开发者大会的小岛工作室展区等着你。

2月22日



看完Konami的游戏制作花絮后，不知道同学们有没有兴趣投身游戏开发行业呢，如果有志于此——今后就要努力学习了！（很现实……）

# 掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

情人节上市的“国民女友”《新·深爱》获得11万的首周销量，拔得软件销量的头筹。可能不少玩家会认为“怎么卖这么少啊？”，小编这里要澄清大家的心理误区，“《深爱》系列”虽然引发了一系列的社会现象而名声大噪，但实际销量一直是10万～20万的水准，这次应该说是正常发挥。PSV上备受关注的《重力异想世界》（注：此为官方中文名，原译为“重力的眩晕”）两周获得5万销量，作为一款原创游戏不过不失，勉强对得起SCE的事前宣传。

## 软件销量（日本） 2012年2月13日～2月19日

### 1 新·深爱
NEWラブプラス
■Konami■AVG■2012年2月14日■6980日元
NEW 本周销量 11万394套 累计销量 11万394套 3DS

游戏中的女主角依旧是我们熟悉的那三位，不过更换平台后画面的显著提升这一直观印象让游戏在发售前就备受玩家们的关注。虽然游戏有着这样那样的BUG，不过还是挡不住“绅士们”想要领着“老婆”回家的愿望。新作中不但加入了诸多新要素，游戏的系统也有不少变化，满足新老玩家的需求。

### 2 交响旋律 最终幻想
シアトリズム ファイナルファンタジ–
■Square Enix■MUG■2012年2月16日■6090日元
NEW 本周销量 6万8901套 累计销量 6万8901套 3DS

作为“《最终幻想》系列”25周年纪念作品的本作，虽然只是一款以历代《最终幻想》音乐为卖点的游戏，不过发售之后人气意外地飙高，第一批货发售之后很快就卖断了货，估计SE自己都没料到这种情况吧。这款融入了RPG要素的音乐游戏有着丰富的收集要素，推荐给系列FANS和音乐游戏爱好者。

### 3 战国无双3 特别版
战国无双3 Z Special
■Koei Tecmo Games■ACT■2012年2月16日■6090日元
NEW 本周销量 1万8703套 累计销量 1万8703套 PSP

从PS3移植到PSP平台的本作，以日本历史上战乱不断、英雄辈出的战国时代为背景，保留了原版的全部模式和全部40名角色。游戏值得挑战的模式便有四个，加上接连而至的战场任务，让本作的耐玩度极高。虽然在画面上缩水不少，但原作的精髓都得以保留，算得上是PSP近期的大作。

### 4 怪物猎人3 G
モンスタ–ハンタ–3（トライ）G
■Capcom■ACT■2011年12月10日■5800日元
↓ 本周销量 1万7896套 累计销量 119万4183套 3DS

### 5 马里奥赛车7
マリオカ–ト7
■Nintendo■RAC■2011年12月1日■4800日元
↓ 本周销量 1万6631套 累计销量 152万9598套 3DS

### 6 超级马里奥3D大陆
ス–パ–マリオ3Dランド
■Nintendo■ACT■2011年11月3日■4800日元
↓ 本周销量 1万4090套 累计销量 139万758套 3DS

### 7 幻想水浒传 交织百年之时
幻想水浒传 紡がれし百年の时
■Konami■RPG■2012年2月9日■5980日元
NEW 本周销量 1万2189套 累计销量 7万2041套 PSP

### 8 生化危机 启示录
バイオハザ–ド リベレ–ションズ
■Capcom■A・AVG■2012年1月26日■5990日元
↓ 本周销量 1万1068套 累计销量 22万9773套 3DS

### 9 重力异想世界
GRAVITY DAZE
■SCEJ■A・AVG■2012年2月9日■5980日元
NEW 本周销量 1万387套 累计销量 5万853套 PSV

### 10 铁拳3D 完美版
铁拳 3D プライム エディション
■NBGI■FTG■2012年2月16日■5800日元
NEW 本周销量 9677套 累计销量 9677套 3DS

## 硬件销量（日本） 2012年2月13日～2月19日

| 机种 | 周间销量 | 2011年销量 |
|---|---|---|
| 3DS | 8万8909台 | 94万217台 |
| PSV | 1万1004台 | 16万3868台 |
| NDSi | 702台 | 1万130台 |
| PSP | 1万5145台 | 23万3083台 |

3DS累计销量：507万5956台

PSV累计销量：56万6662台

NDS+NDSL+NDSi累计销量：3284万5632台

PSP+PSP go累计销量：1847万191台

栏目主持：胧月

# 黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

2月值得大书特书的游戏还是不少的，跨平台的《极限脱出 善人死亡》凭借优秀的剧情和耐玩的多分支获得了高分，如果在操作性和游戏节奏上再进一步优化，完全可以进入"黄金珍藏"级别。久违的正统《牧场》新作《初始的大地》没有辜负玩家们的期待，全新的表现力加上丰富的系统令其获得一致好评。另外像《忍龙Σ》和《战国无双3Z 特别版》虽然本身素质不错，不过在移植上均有一定程度劣化，遗憾分数没有太高。

**评分规则** 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"热血推荐"级别。

## 极限脱出 善人死亡



3DS/PSV 热血推荐

《极限脱出 999》的续作，这次以"穿越"和"改变历史"为主题，讲述主人公与另外八名同伴在封闭的设施中被迫参加"数字9游戏"，引发出一系列的杀人事件并揭开更多黑幕。

**胧月** 玩过《真・恐怖惊魂夜》后心有余悸，好在打越的剧本轻易地打消了顾虑，让我觉得没有白花时间。故事上没有头重脚轻的毛病，气氛营造得很好，每次投票都有手心出汗的紧张，9条线路乃至真结局均越读越精彩，令人拍案。解谜方面，相比同类逃脱游戏虽然不算很难，但是依然很具挑战性，且不少都需要通过数学和推理，非常有趣。且这次的密室设置较为精练，即便多周目游戏也无需像前作一样重复解谜，不会产生枯燥的作业感。事前说到的3D人物问题，虽然实机效果并不算难看，但个人还是更喜欢前作的2D立绘。 **9**

总分 **26**

| 剧情 | ★★★★★ |
| --- | --- |
| 耐玩 | ★★★★☆ |
| 谜题 | ★★★★★ |

**白菜** 加入声优后令故事更为生动，着重于投票和解谜的前半部分玩起来非常新鲜，后面的故事揭秘虽然比较长，但每条路线都扣人心弦，最后拼图般地把握事件全貌极具成就感。 **9**

**半夏** 剧情很优秀，不过密室中的操作不太贴心，转换视角时总觉得不顺手。在地图上移动时的画面看久了也挺心烦的，另外HARD模式的收集要素直接包含了EASY，令后者存在感全无。 **8**

■极限脱出ADV 善人シボウデス■卡片■Chunsoft■AVG■2012年2月16日■1人■无对应周边

## FIFA足球



PSV 热血推荐

随美版PSV首发的SPG，至此掌机上终于有了不输家用机画面的足球游戏。因为按键较少，操作相比家用机版有所简化，但全新加入的触控操作为游戏增加了新鲜感。

**纸鸢** 和"《FIFA》系列"初登PSP时一样，本作在命名上没有采用系列惯用的"纪年体"，而是使用了"FIFA足球"这个简单直接的名称，游戏的实际内容则介于家用机版的《FIFA 11》和《FIFA 12》之间。比起家用机版，游戏在各方面都有明显的缩水，但仍然无法降低其"掌机最强足球游戏"的本色。对应PSV的触摸屏操作和iPhone上的足球游戏玩法类似，"点哪儿到哪儿"的精确传球和射门令操作变得更加惬意，但也在一定程度上降低了游戏的整体难度，且实战中容易误碰触摸屏和背触板，因而是否开启触摸操作是个令人纠结的选择。 **8**

总分 **24**

| 画面 | ★★★★☆ |
| --- | --- |
| 操作 | ★★★★☆ |
| 触控 | ★★☆☆☆ |

**LIKY** 可能是第一作的原因，游戏的赶工痕迹明显，模式相比家用机版要少得多。"与人对战"只能以网战的形式进行，因而必须有良好的网络环境才能玩得尽兴。 **8**

**苍穹** 真实脸谱和数据更新的强大无需多说，新增的触控射门和传球操作一旦适应就会发现非常好用，初上手时"指哪打哪"的射门成功时能带来不少成就感。 **8**

■FIFA Soccer■卡片■EA Sports■SPG■2012年2月22日■1～2人■无对应周边

## 忍者龙剑传 Σ 加强版




忍者题材动作游戏“《忍龙》系列”的首款PSV作品，除了保留PS3版的所有内容外，还根据PSV的性能加入了新要素。



**乌冬** 画面充分发挥了PSV的机能，光源处理和建模的质感无可挑剔，刀光和忍术演出等效果也处理得很到位，虽然画面的解析度和PS3版比起来还有些不足，但不细看几乎感觉不到，完全可以说达到了家用机水准。动作性也和原版无异，不过由于PSV版多了个触摸屏的应用，游戏过程中容易碰到触摸屏进入主视角模式，这点令人有点介意。虽然移植度很高，对于没玩过家用机版的玩家是十分推荐的，但也正是还原度太高，内容都和原版并没有太大的区别，所以玩过原版的玩家再玩一次的必要性不大。 **8**

**总分 24**

| 难度 | ★★★★★ |
| --- | --- |
| 画面 | ★★★★☆ |
| 手感 | ★★★★☆ |

**苍穹** 这次的英雄模式算是对不太擅长动作游戏的玩家妥协，但发动后又过于逆天，难以提升玩家技术，有种完全被机器取代的感觉，只为了通关的话还可以用用。 **8**

**白菜** 双摇杆带来的体验确实不一般。虽然画面质量上离家用机版还是有些差距，但是还原度已经非常高。由于原本就是高难度的ACT，因此英雄模式对于不擅长ACT的玩家来说确实是福音。 **8**

■ニンジャガイデン シグマ プラス■卡片■Koei Tecmo Games■ACT■2012年2月23日■1人■无对应周边

## 交响旋律 最终幻想




这是一款集合了“《最终幻想》系列”历代经典乐曲的原创音乐游戏，和《最终幻想》历代角色一起重温往昔那经典的旋律！



**阿鲁** 游戏使用全触屏操作，容易上手，每首曲子都对应三种不同难度，各个难度间的区别较大，很好地照顾到了新手和高手，可以说只要你对《最终幻想》的音乐有爱，就能乐在其中，至少完成所有曲目是不成问题的。本作在音乐游戏的基础上加入了诸多RPG里的要素，特别是各种收集要素非常多，这些内容一定程度上提升了重复游戏的动力。游戏中收录了历代《最终幻想》作品中的经典曲目，音乐的素质自然有保障，不过还是有令人不满意的地方，那就是不少曲目都要通过收费DLC才能玩到，想真正全曲目制霸还得先花钱。 **9**

**总分 25**

| 音乐 | ★★★★★ |
| --- | --- |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 怀旧 | ★★★★★ |

**白菜** MUG与RPG良好结合的佳作。熟悉“《最终幻想》系列”的玩家自然能够重温耳熟能详的乐曲，单作为音乐游戏来看本作的完成度也很高。角色培养要素也缓解了音乐游戏的作业感。 **8**

**半夏** 如此多经典曲目齐聚一堂，足以让系列老玩家感激涕零。操作方式新颖且上手容易，各种难度也适合各种水平的玩家进行游戏，收集要素也很多，厚道之作。 **8**

■THEATRHYTHM FINAL FANTASY■卡片■Square Enix■MUG■2012年2月16日■1～4人■对应邂逅通信

## 牧场物语 初始的大地




以享受轻松牧场生活为主题，玩家可以在游戏中自由种植、养殖、和村民交流，体验生活在大自然中的每一天。



**半夏** 本作中可以自由设计主角造型，包括服饰、发型、肤色等等细节都可以自定义，带入感十足。正如游戏的副标题，本作中的小镇回归原点，一切都需要玩家亲手打造，小镇最初的荒凉经过玩家的努力会变得十分热闹。系列一贯的种植、养殖、料理、结婚等系统都得到保留，全新的编辑系统能够让玩家自由布置小镇的一草一木自由度十分高。游戏画面鲜艳亮丽3D效果也很不错，所有的动物都是全新的3D建模，反应也都相当可爱。可惜存在人物瞬移、死机等BUG，所以遗憾地与满分无缘，但游戏整体素质令人满意。 **9**

**总分 26**

| 休闲 | ★★★★☆ |
| --- | --- |
| 耐玩 | ★★★★★ |
| 可爱 | ★★★★☆ |

**LIKY** 3D效果十分明显，动物种类丰富，节日事件更是五花八门，虽然是轻松休闲的牧场生活，其实每天都十分忙碌，但当看着小镇复兴的时候成就感油然而生。 **9**

**马修** 人物、动物都是全新的3D建模，换装系统得到进化，人物的发型、肤色都可以进行改变，几个结婚候补的设计也都十分漂亮、帅气，让人有追求动力。 **8**

■牧场物语 はじまりの大地■卡片■Marvelous AQL■SLG■2012年2月23日■1～4人■无对应周边

## 战国无双3Z 特别版



本作移植自PS3平台，原作中的40名武将全部登场，并可自创武将，无双演武、模拟演武、创始演武等模式也都得以保留。

马修：没有加一点新要素使得本作的副标题有些名不副实。游戏在手感、操作上都没得说，难度也把握得非常到位，初始就从普通难度开始的话很多角色都会觉得有些吃力。而系列一贯的众多任务让也战斗远离乏味，加上各种特写，真正实现了高潮迭起。不过本作也没能避免从PS3版移植到PSP的“《无双》系列”的共同弊端：就是画面缩水非常严重，贴图问题尤为突出，而取消翻滚动作、创史演武中取消雇佣武将也对游戏的影响较大，不过如果没玩过PS3版原作还是可以好好体会下本作的，毕竟本作也算将原版的精髓全盘继承了。 **7**

总分 **22**

| | |
|---|---|
| 耐玩 | ★★★★★ |
| 难度 | ★★★★☆ |
| 华丽 | ★★★☆☆ |

苍穹：游戏本身的素质没什么可挑剔的，让人不满的是本作的移植效果。本作在远景处理上非常不理想，除了拖慢外，敌兵甚至武将招式的属性效果都会发生消失。 **7**

胧月：角色众多且拥有各自的故事模式，加上各自的R键系统和破防冲刺让本作在流程和动作性上都非常耐玩。音乐同样非常动听，只可惜限于机能，许多效果上打了折。 **8**

■战国无双3Z Special■Koei Tecmo Games■ACT■2012年2月16日■1～4人■无对应周边

## 粘土世纪





本作是一款以众多动漫角色的粘土造型为卖点的RPG，粘土人偶的世界受到了威胁，和众多可爱的粘土人偶一起拯救那个被侵略的世界吧！

阿鲁：游戏通过完成任务来推进剧情，不过游戏中的任务都非常简单，对于新手玩家来说是不错的福利，但对于玩惯了RPG的玩家来说缺乏挑战性。游戏中的迷宫都很简单，但视角的调整处理得不好，可以转动的视角范围非常有限，因此在迷宫行进中会出现看不到出入口的情况。战斗是游戏的一大看点，各个角色的固有技和合体技都很好看，辅助角色使用技能时的卖萌动作也很吸引眼球，不过每次进行攻击或使用技能时都要说话这一设定很浪费时间，加上本作的遇敌率还比较高，大大影响了游戏的流畅度。 **7**

总分 **21**

| | |
|---|---|
| 卖萌 | ★★★★★ |
| 上手 | ★★★★☆ |
| 观赏 | ★★★★☆ |

酷洛洛：“卖萌可耻”（褒义）是本作的最大卖点，喜欢粘土人玩偶的同学难免对本作失去抵抗力。作为RPG素质只能说一般般，因此适合各位与否，就得看自己是不是粘土饭了。 **7**

半夏：虽然游戏整体素质一般，但看着粘土造型的人偶们卖萌实在是可爱至极，尤其是跳舞的时候萌死了。不过高遇敌率和较慢的战斗节奏比较让人抓狂。 **7**

■ねんどろいど じぇねれ～しょん■UMD■NBGI■RPG■2012年2月23日■1人■无对应周边

## 英杰传说 勇气双雄





第一款以“无双”式战斗为卖点的《传说》，可选用角色多达33名，正统系列的角色围绕着世界树与永恒之剑展开了各自的冒险故事。

白菜：故事模式的剧本非常有意思，但同时可能也是惟一值得玩家投入精力的模式。竞技模式就是纯粹的高经验关卡，用来刷钱刷等级刷装备经验。自由模式挑战高难度也不难，先不提大量角色都有非常高效的杂兵清理技，光是BOSS战可以毫无难度地屈死这一点就将游戏的乐趣降低了不少。整个游戏的流程完全成为了“故事模式解锁角色→竞技模式刷经验→自由模式刷评价”的重复作业。攻击属性的设置更是莫名其妙，完全没有体现出不同属性的特点，仅仅变成了单纯的追加攻击。希望下一作能够在关卡设计和耐玩度上多下点工夫。 **7**

总分 **21**

| | |
|---|---|
| 爽快 | ★★★☆☆ |
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |

苍穹：“类无双”的本作在手感上显得有些僵硬，地图重复率高和剧情比较扯淡都是缺点。没太多凭运气刷的要素还算厚道，玩家不用耗费太多的精力。 **7**

酷洛洛：各位可以称这为“传说无双”，总体战斗表现不过不失，打击感虽然不算太好，但也算见得了人。关卡过程中的即时任务有效提高了挑战性，育成系统也做得不错，很容易让玩家沉迷。 **7**

■テイルズ オブ ザ ヒーローズ ツインブレイブ■UMD■NBGI■ACT■2012年2月23日■1人■无对应周边




黄金眼评分 25 热血推荐 文 酷洛洛

## 火影忍者 疾风传 终极冲击

－ナルト－ 疾风传 ナルティメットインパクト

PSP ◆NBGI◆ACT◆2011年10月20日◆日版
◆1～2人◆5230日元◆无对应周边

游戏时间：65小时以上

作为PSP末期的佳作之一，《火影忍者 疾风传 终极冲击》有别于以往的“《终极》系列”，不但秉承系列一贯的动作格斗风格，更加入类似“无双”的割草战斗要素，为本作带来全新的战斗体验。以下则是笔者制作完本作攻略之后，对游戏的一些随笔感言，希望能够给各位玩家带来一些同感。

## 比《无双》还爽的割草体验

当然该论点只拿同为PSP平台的《无双》作比较。其实刚看到官方的宣传文章时笔者也有点半信半疑，“同屏幕敌人数33人”，真的不卡才有鬼，但事实也是大家所能看见的，游戏实际运行时不仅达到当初官方所宣传的“33人”，而且极少出现掉帧的情况，无论操作角色的忍术有多华丽有多夸张，整个攻击流程也是行云流水，配合厚重的打击效果，何其快哉。

割草游戏都有一个特点，就是每当场景人数较多时，为保证游戏流畅性，往往远处的敌人会暂时“消失”。虽然在《终极冲击》中也有这种“消失”设定，但33人同比PSP《无双》中的十来二十人，场景表现力的差距就摆在面前了，这其中也得益于CC2的开发实力，但凡事总有两面，或许开发小组为了将机能放在人物显示上，导致本作的场景描绘显得十分单调，碍于硬件限制，鱼与熊掌不可兼得，实属无奈。




## 观赏性十足的奥义画面

得益于CC2长久以来制作《火影》改编游戏的经验，角色的招式与必杀特写，深得原作精髓。同时不仅是原作风格，当今家用机上高清《火影》的表现素质，在CC2的操刀之下我们也能在PSP上有所体验。众角色的奥义忍术是整个游戏最具观赏性的地方，我爱罗的沙暴送葬、鸣人仙人模式的风遁·螺旋手里



剑、宇智波鼬的天照，华丽的必杀技配合大量杂兵的“陪衬”，其表现力与时下的PS3、X360相比也不分上下（我承认有点夸张）。先不说里面有多少是之前作品的“老本”，但PSP上能有这样的表现，也算对得起广大玩家的眼球了。

## 坑爹的巨大BOSS战



CC2不仅研发实力过硬，忽悠功力也不差。作为发售前的宣传卖点之一，巨大BOSS战的数量实在是少得可怜，当初在官方新闻中看见的“佐助对八尾”，最终游戏到手之后，这类巨大BOSS战也就只有“佐助对八尾”（掀桌！），至于操作蛤蟆文太清杂兵，说白了就是一个重复作业的小游戏，而畜生道召唤的通灵兽以及九尾，更是从头到尾当背景建模打酱油，因此这部分对玩家来说基本就是浮云。倒是一些体型半大不小的BOSS战，如宇智波鼬的须佐能乎、角都的地怨虞模式，设计得倒是可圈可点。

## 折中的卡片强化设计

本作的角色除提升等级外，还可以通过安装卡片来达到强化效果。似乎是出于控制制作成本，本作的可操作角色相比其他“《火影》系列”作品其实并不多，因此许多无法使用的角色都被设计为卡片上的标示图案。最让FANS高兴的莫过于卡片中不仅有一些尚未在本作中登场的重要角色，如宁次、天天、丁次等，连一些老角色以及微酱油的小角色也包含在卡片中，毕竟《火影》连载实在太久太久了，如此一来玩家就可以通过浏览这些卡片上的老角色，重新回忆起当时的剧情，挺好。

## 美中不足的角色搭配效果

建立在卡片强化系统之上，游戏中若以特定角色进行组合安装，就会触发奖励效果。



例如“鸣人+小樱+佐助+卡卡西”的追加效果名就叫作“原七班”、而“鸣人+小樱+佐井+大和”组成的效果则为“新七班”，因此看过原作的玩家就可以根据角色之间的关系去摸索组合。这种能够通过原作人物关系产生的卡片奖励效果设计是十分有意思的，但同时可惜的是，这些组合效果数量并不能说太丰富，不少角色的关系链却没有奖励效果，例如“小樱+井野”等，当然各位也可以看作这是一名连粉丝都说不上的火影看客在欲求不满地吐槽（笑）。

## 角色平衡性与难度

说到平衡性，诚然一款多角色的割草ACT要做到真正的平衡性其实是一件很难的事情，而事实上如果所有可操作角色都达到平衡的话，游戏反而会变得没那么有趣。本作在整体难度方面并不算高，本篇部分即使是最高难度下，相信也是大家能够接受的范围，不过连挑战模式也按照这种难度基准来设计，就显得没有挑战性了。

## 总结：良心作

主机走向末期总会有良心作，《火影忍者 疾风传 终极冲击》无疑是其中之一。无论你是ACT玩家、还是《火影》的原作或系列游戏FANS，都向你诚意推荐这款作品。不知道PSV今后会否拿起PSP的接力棒，继续推出《火影忍者》游戏，但如果今后还会有这类割草式“火影”，有类这次的体验感受，笔者也会继续支持的。



进入立体的世界！

# 三次元 3DSpace 空间

任天堂3DS掌机情报专栏

文 苍穹 美编 咕噜

看了上辑“口袋光环”的影像后，可能有不少玩家会说：“这《电波人RPG》不是山寨版《勇者斗恶龙》么？”其实这还真不能算山寨版，本作的制作人——山名学曾参与过多款《DQ》作品的开发，担任过编程、导演等重要职务。《电波人RPG》是山名学在独立后，首次制作的原创RPG，虽然感觉上很像《DQ》，但本作确实有着自己的特色。

| 3DS | 电波人RPG | | |
|---|---|---|---|
| | 电波人间のRPG | | |
| Genius Sonority | RPG | 日版 | 2012年2月8日 |
| 1人 | 800日元 | 无对应周边 | |
| 相关报道：－ | | | |



# 不是勇者也能斗恶龙

## ——《电波人RPG》

## 系统介绍

### 设施功能

电波岛上有许多设施，随着玩家踏破迷宫数量的增加，这些设施才会逐一开启或是追加功能，下面先简单介绍一下各种设施。

アンテナ塔：天线塔，捕捉电波人的场所，具体操作参看“捕捉系统”部分。

电波人间ハウス：玩家捕捉到的电波人全部会处在房间中，利用触摸屏拖动电波人可以使其进入或离开队伍。不在战斗队伍中的角色同样能够累积经验值、提升等级。在这里选择“QRコード”可以生成电波人的QR码，凭此就能把自己的电波人拷贝给其他玩家。在玩家得到“へやのもと”后，房间的容量会有所增大。

精灵のほこら：精灵之祠，电波人阵亡后需要在此消耗“おそなえもの”，进行召唤仪式才能复活。注意，通过QR码得到的电波人死亡后是无法复活的，一定要在迷宫中进行救治。

ショップ：商店，出售各种装备、服装及消耗性道具，商品列表会随着游戏进程不断增加。在“デンパ塔のどうくつ”地下2阶与地底人对话后开启。

船着场：能够乘坐木筏前往电波岛周围的岛屿。在“デンパ塔のどうくつ”地下3阶击倒BOSS，从巨大的红色宝箱中拿到“いかだのもと”后便可开启。

島のパソコン：电脑，在这里利用3DS的摄像头拍摄并解析QR码后，可以令其他玩家的电波人加入成为同伴（等级固定为1）。在“海底洞穴”地下5阶击倒BOSS，得到“パソコンのもと”后开启。

ミュージアム：博物馆，可查看已获得的特

技情报和成长等级。沿“魔王の塔”地下2阶返回“デンパ塔のどうくつ”，从宝箱中拿到“ミュージアムのもと”后开启。

デンパ塔のどうくつ：通向游戏的首个迷宫——电波岛地下洞穴。

## 捕捉系统

在游戏中，除了首个指引玩家的电波人主角外，其他电波人都需要以手动捕捉或拍摄QR码的形式才会加入队伍。进行捕捉前需要先打开3DS的无线通信开关（否则会提示检测不到电波），随后上屏幕就会出现各种各样的电波人，上方的信息从左到右依次是其名字、等级和特技，下屏幕的雷达也会标示出电波人出没的位置。转动3DS的机身、瞄准电波人后按下A键就会投网进行捕捉，在电波人背对玩家或是保持坐姿时捕捉的成功率较高。按下X键则可以关闭3DS的摄像头功能，取消显示周围的实际环境。

电波人的各项基本能力为：最大体力（さいだいHP）、最大技力（さいだいAP）、攻击力（こうげき）、防御力（ぼうぎょ）、速度（すばやさ）、回避率（かいひりつ）、属性抗性（つよい）、属性弱点（よわい）。电波人的颜色表明其对不同属性的抗性情况，红色抗炎弱水、蓝色抗水弱土、橙色抗土弱风、绿色抗风弱冰、浅蓝色抗冰弱炎、白色抗暗、黑色无特殊抗性。两种颜色相间的电波人会同时拥有两种抗性，且没有弱点属性。

惟有头上带有天线的电波人才会使用特技，屏幕上会显示其特技名称，否则只会显示“**アンテナなし**”。显示“**アンテナのねっこ**”是比较特殊的情况，该种电波人拥有天线的根基，需要在提升到一定等级后才能长出天线，并习得特技。有时还会出现发光的电波人，其能力比一般角色更强，且往往拥有稀有的特技，千万不要错过。成功捕捉电波人后，其在加入时还有一定几率会赠送随机道具。随着电波人等级的提升，低级特技会自动强化成高级特技，但电波人是基本无法通过后天学习获得特技的。不过也并非强调捕捉时一定要瞄准自带特技的，因为部分没有特技的电波人基本能力成长会相对出色，结合装备同样可以造成可观的伤害，具体要根据迷宫的特点和玩家的战术而定。



## 战斗系统

迷宫中的敌人是可见式的，当玩家与其接触后就会进入战斗。如果是从背面靠近敌人，有机会在战斗中展开先制攻击，反之若是被敌人从背后靠近，则很有可能被偷袭。本作的战斗系统非常简单，玩家可以用光标选择队伍中的电波人，对他们逐一下达详细的指令，展开攻击、使用特技或道具。嫌麻烦的话也可以按下Y键下达“**おまかせ**”命令，任AI自行判断、展开行动，电波人会积极使用特技；而X键的“**せつやく**”命令则是令它们完全不使用特技、节约AP进行作战。在对个别电波人做出具体指示后，再按X或Y键不会影响到已经下达过的命令。当多个电波人锁定的目标被击倒后，后续攻击会自动转移到其他敌人身上，无须担心浪费行动次数。电波人的体力降到0后就会死亡，但只要不离开迷宫，利用特技或道具都可以将其救活，一旦离开迷宫，死亡的角色就会化为电波，只有到精灵之祠才能把它们找回来（主角电波人会自动复活）。

冒险队伍的初始上限为4人，在踏破“デンパ塔のどうくつ”和“风の森”后人数会增加至6人和8人。每名电波人分别可以搭配一件装备（そうび）和一件衣服（ふく），装备的功效很多，有改变攻击属性、强化自身抗性、增加体力上限等等；而衣服除了能提升电波人的防御力和某属性的抗性外，还有改变外观的功效。






## デンパ塔のどうくつ

目前只能结成4人小队，除了最开始的电波人主角固定拥有复活特技“ふっかつ”外，其他3名电波人都需要玩家手动捕捉。队中至少要有一个人会回复特技“ちょっとかいふく”，另两位建议带上有炎属性“ひのたま”或冰属性“とがったこおり”攻击特技的同伴。最初队伍等级较低时不要贪功冒进，稳扎稳打、一旦失血就尽快用特技或道具“キズぐすり”回复，AP耗尽、HP不足的话离开迷宫就能自动回满。本迷宫内的敌人尽皆弱炎、冰，针对敌人弱点使用特技可以有效地杀敌升级。在地下2阶中途会遇到一位地底人，与其对话后他就会在电波岛上开设商店；另一位头戴矿工帽的地底人北侧隐藏着大量的宝箱，不过目前可望不可及。到达地下3阶后就要迎战巨大的狼型BOSS“ウルフベア”，它能够一次性攻击我方全体，蓄力后的物理攻击较有威胁，要时刻注意队员的体力，针对其弱点使用炎或冰属性特技，很快就能将其击倒。获胜后进入内部调查红色的巨大宝箱，得到“いかだのもと”，通过魔法阵返回岛屿后就会自动制作木筏，同时冒险队伍的上限也增加为6人（通向魔王塔的大门目前不用去开启，里面的魔物较强）。

## 风の森（推荐Lv5）

从NPC口中得知本迷宫敌人的攻击为风属性，且带有麻痹效果，麻痹在数回合或战斗后会自动解除，也可适当准备一些治疗道具“マヒなおし”以防万一。一路上杂兵的体力有明显提升，不过弱点依旧是炎及冰属性。虫型敌人“キャタピラ–”的吐丝能降低我方速度；蘑菇型敌人“ねむりマタンゴ”会散布催眠胞子；蝶型敌人“あかばなチョウ”的技能可以回复体力；蜂型敌人“ウィンドビ–”的攻击力非常高且速度极快，是本迷宫最为危险的怪物。



进入地上1阶第二片区域后出现岔路，往东会进入蜂型敌人出没的区域，且沿路有不少毒沼，在上面行动时会削减体力，若是能坚持走到最东侧就能发现大量的宝箱；往西北则有一处发光的泉水，入浴后可以补满HP、AP并治疗异常状态，不过仅能使用1次，继续往北进入下一区域就要展开BOSS战。“ウィンドフライ”针对全体的吐息会令我方陷入麻痹状态，不过攻击力不算很高，弱点同样是炎、冰。击倒BOSS后在其身后的红色宝箱中得到“へやのもと”，电波岛上的房间扩建1间，冒险队伍的人数上限增加至8人。

## 海底洞窟（推荐Lv8）

本迷宫中敌人攻击为水属性，由于弱点属性的伤害极高，建议多换上蓝色的电波人出战，以减轻伤害。也可以去商店出售之前打BOSS获得的“あかし”类道具，利用资金购入一些针对性装备。沿途杂兵的弱点是冰和土属性，蝶形敌人“おおばなチョウ”依旧能回复体力；蛙型敌人“バブルフロッグ”的泡泡攻击带有毒效果，中毒状态在战斗结束后仍然保留，需要用特技“げどく”或道具“どくなおし”才能解除；粉红色的小飞猪“ももいろハム”实力很弱，但要小心它会呼叫同伴，建议优先击倒；“ポイズンレイ”的行动速度很快，普通攻击就带毒效果，带毒的吐息攻击针对的是我方全体，非常棘手，队伍中一定要有人习得“みんなげどく”特技。

在地下2阶开始出现毒沼地形，移动时尽量避开。地下3阶是地底人营地，与最北侧的NPC对话回答“はい”可以补满HP、AP并治疗异常状态。地下4阶有一个传送阵，下次再前来时就可以直接到达此处继续展开探索。本层的区域较为广阔，前往下层的楼梯位于西北角，此层同样有一处回复泉水，当队伍中只有1人的情况下与挖矿的地底人对话才可以进入隐藏房间，其中有大量宝箱，“へやのもと”也能令电波岛房间

再次扩建。到达地下5阶后就要迎战大章鱼BOSS，“オクトパイダー”针对我方全体的攻击伤害不高，锁定单体的泡泡攻击带有毒效果，而喷吐出的墨汁会降低我方命中率。BOSS的弱点是冰，除了用冰属性特技外，给攻击力高的角色装上“こおりのうでわ”同样可以起到很好的效果。获胜后从赶来的地底人手中得到“パソコンのもと”，电波岛上的电脑设施就会出现。

## 魔王の塔（推荐Lv15）

经过了一段时间的磨练后，队伍终于有实力去挑战魔王塔了，无论从电波岛的地下洞穴还是从海上乘坐木筏都可以进入。最初迷宫中那个看得到但无法接近的宝箱房间，从魔王塔地下2阶南侧的通道可以到达，中央宝箱中的“ミュージアムのもと”关系到博物馆的开启，地下1阶宝箱中也还有一个扩建房间的道具“へやのもと”。魔王塔的结构较为庞大，杂兵攻击多带暗属性，建议派上白色的电波人减轻伤害。敌兵普遍弱光，如果没能捕捉到带有光属性特技的电波人，可以去商店购置几个“ひかりのうでわ”作为代替。迷宫前期较有威胁的敌人是“ダークドラゴン”，黑龙不但有强力的暗属性攻击，还有锁定全体的火焰吐息，不过幸好其大多数时候是独自出现，利用光、水属性尽快击杀吧。到达地上3阶后开始出现幽灵型敌人“ゴースト”，普通物理攻击无法命中，只有光属性特技才行，如果电波人身上装备着“たいまのごふ”才能确实地击中它（本迷宫的宝箱中有很多，无需刻意购买），使用道具“せいすい”也可以达到同样的效果。到达地上5阶后楼梯较多，西北角那个可以通向传送阵，本层开始出现的石巨人“ゴーレム”物防和体力都很高，虽然弱点是光、水属性，但蓄力后的攻击威力足以秒杀我方角色，队伍实力不足的话建议在迷宫中尽量绕开行动迟缓的它们。地上6阶出现的猿猴型敌人“マジックエイプ”每回合能行动两次，且会使用提升攻、防的特技。在迷宫中鲜有出现的牙齿型敌人“にゅうし”相当于本作的金属史莱姆，



它们物防、回避率极高且没有弱点属性，如果能在其逃跑前成功击倒的话可以得到高达4000的经验值，想要刷取的话可以用资金购买“ダメージ2のうでわ”，装备效果为必定命中、伤害值强制为2。在地上7阶的泉水处回复一下就可以准备挑战顶层的BOSS了。魔王每回合可以行动两次，暗黑和火炎吐息攻击锁定的是我方全员，队中一定要有能回复全体的特技“みんなすこしかいふく”，而面对BOSS连续蓄力后的攻击，建议使用之前在宝箱中得到的“むてきバリア”来化解，针对其弱光的特性展开猛攻，胜利终究是属于正义的一方的。

成功击倒魔王后得到“やみのオーブ”，不过电波人并没能成功解救女友，冒险还在继续……

## 中期以后

踏破魔王塔后，电波岛上的设施功能全部开启，航海的区域也有所扩大，游戏就此进入中期。新出现的4个迷宫“しゃくねつ火山”、“冰の岛”、“オアシスへの道”、“暗の遗迹”难度进一步增加。在成功踏破“暗の遗迹”，制作人员列表播放过后地图上还会追加“火口の风穴”、“ストレンジフォレスト”、“ガーディアンタワー”3大迷宫，“レベル99部屋”中更是有隐藏BOSS“真・魔王”等待着玩家的挑战。

限于版面因素，这里就不详细介绍了，对本作感兴趣的玩家不妨先登录任天堂e商店，下载免费试玩版尝试后再做决定。




“非常耐玩”是笔者对本作的最大感受，作为一款下载游戏，《电波人RPG》包含的众多要素体现了制作方的诚意。大量的迷宫和丰富的特技都令游戏时间大大延长，而形态各异、憨态可掬的电波人更是能刺激玩家的收集欲望。虽然不支持联机，但玩家间可以通过QR码的形式交换电波人，以此来进行交流。虽然有些许小BUG，但瑕不掩瑜，如果是传统日式RPG的爱好者，相信都能从这款小游戏中得到不少乐趣。

文 苍穹　美编 咕噜

# ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D

| 勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D | | |
|---|---|---|
| ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D | | |
| 3DS | Square Enix / RPG / 日版 | 预定2012年5月31日 |
| | 1～8人 / 5490日元 / 对应周边未定 | |
| | 相关报道：– | |

《DQM》初代重制版登陆3DS平台的消息相信大多数玩家都已知晓，游戏的官网也终于在近日开通，这次“前线”就给各位读者带来本作的详细情报！

## 作品概要

《特瑞的神奇大陆》是“《DQM》系列”的原点之作，于1998年9月25日在GB平台发售，游戏以《DQⅥ》的人气角色——特瑞为主角，讲述了他小时候的一段神奇之旅。游戏借鉴了当时大红大紫的“《口袋妖怪》系列”以收集怪兽为主题，并引入了“《女神转生》系列”的合体系统，《DQ》中丰富多样的怪物，再加上捕捉、交换、对战等要素令其很快就成为了极具人气的作品。本作后来曾在2002年以1、2代合集重制的形式在PS平台登场。






**特瑞**

本作的主人公，是个调皮的孩子，为了救回姐姐而造访异世界——大树国，并在那里以怪兽训练师的身分展开冒险。



**米蕾尤**

特瑞的姐姐，某夜被瓦鲁波强行带到了不可思议的世界。



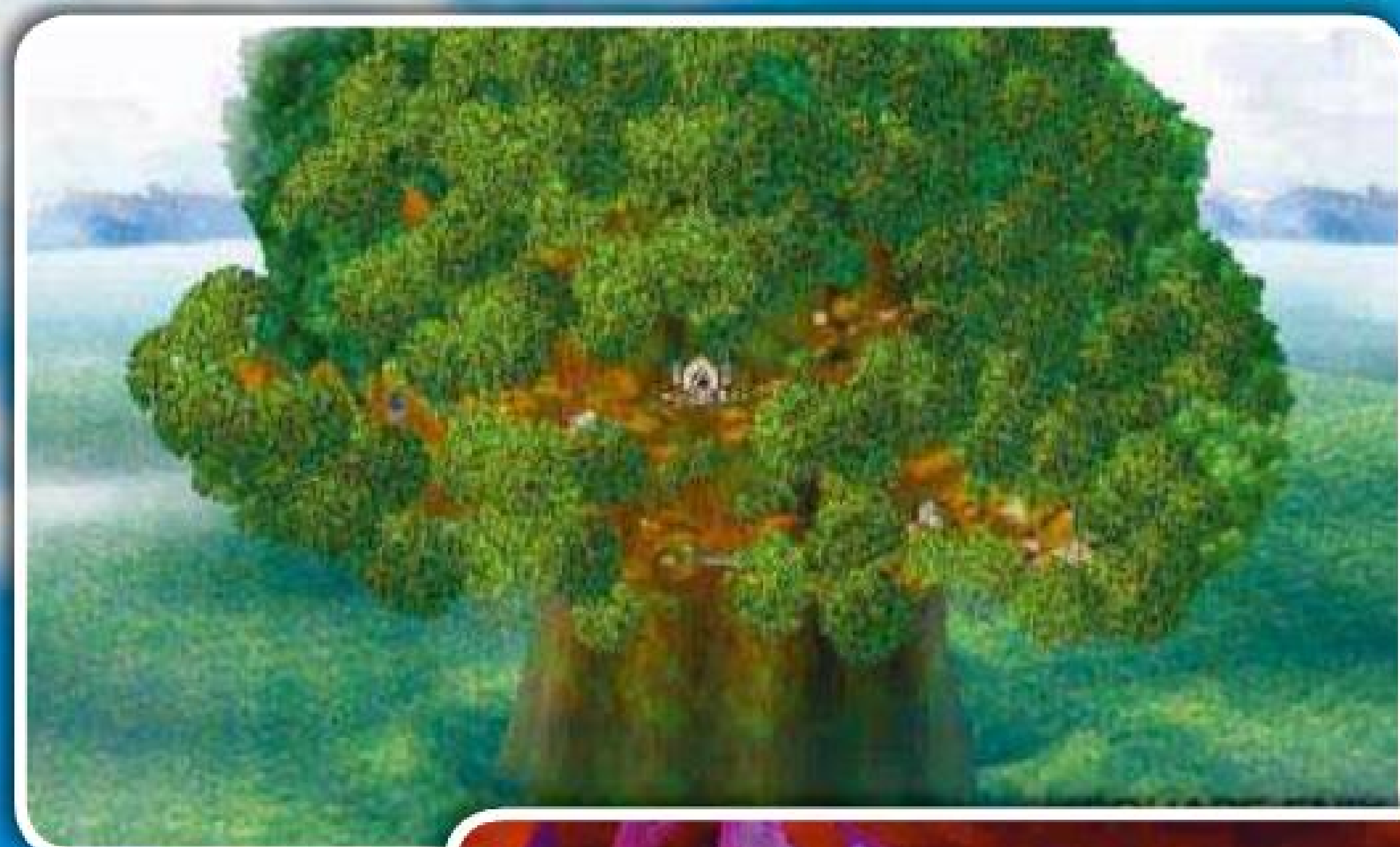
**瓦塔波**

大树国的妖精，对担忧姐姐安危的特瑞伸出了援手。它与圆木国的瓦鲁波之间关系不是太好。

## 变化纷繁的冒险舞台！

本作中冒险的舞台是一个坐落在参天大树上的国家——大树国。特瑞要在这里接受国王的委托，随后通过“旅行之门”前往各个异世界展开冒险。

异世界的迷宫是自动生成的，玩家每次进入时都会有所变化，而通过阶层内的古井，可以传送到全新的区域。迷宫地形涵盖平原、森林、火山、遗迹等等，出没的怪物也大相径庭。












◀▲穿过古井后就能前往截然不同的世界。








▲▶昼夜更替后，同一区域出没的怪物也会发生变化。




▲▶在迷宫最深处等待着勇者的，是公主还是恶龙？

# 捕获、育成、战斗！

特瑞在冒险途中所能依赖的同伴，就是形形色色的怪物。利用“捕获攻击”将野生怪物擒获后，就可以派其出战。本作的战斗中最多可以同时派出4只怪物，玩家可以给它们下达详细的作战指令。







▲右上角的百分比表示捕获的成功几率。







▲大体积的怪物实力更强，但需占用多个格数。












## 登场怪物总数超过500种！

男主人公
雷斯特
声：内山昂辉

女主人公
弗蕾
声：斋藤千和

Rune Factory 4
ルーンファクトリー

在充满幻想的世界度过每一天，这正是“《魔法工厂》系列”，本作为系列最新作，主人公将成为王子（公主），和居民们加深交流，一起发展塞鲁菲亚的城市！

# 新娘候补和新郎候补居然是怪物！

| 3DS | 魔法工厂4 | | |
|---|---|---|---|
| | ルーンファクトリー4 | | |
| | MMV | A・RPG | 日版 |
| | 1人 | 5229日元 | 对应周边未定 |
| | 相关报道：Vol.163 P26 | | 预定2012年7月1日 |

文 半夏 美编 澄香

作为国家的王子（公主），解决城市发展的各项问题，种植作物悠闲生活，这正是《魔法工厂4》。这一次的前线将为大家带来主人公和巨大的龙塞鲁萨温特相遇的画面，以及介绍全新的结婚候补。能够和主人公结婚的人选居然是……怪兽！这究竟是怎么回事，让我们一起来看一下吧。

## 与塞鲁萨温特的相遇



某天，主人公突然从天空中坠落，掉到塞鲁菲亚摔到塞鲁萨温特的背上，将它吵醒了。作为赔偿它决定让丧失记忆的主人公成为公主（王子），来帮助它建设国家。







◀▲迷茫的主人公就这么成为王子（公主）来到城市里，究竟他/她能否找回过去的记忆呢？

# 最新公布的结婚候补居然是怪物！

本作中存在很多结婚候补，在游戏中可以和他们发展感情，一起迎来最终结局。令人吃惊的是，这一次将BOSS打败后会出现结婚候补角色！本辑前线先暂时为大家介绍两个，随着游戏的进行相信会有更多的结婚候补登场，他们究竟是什么人呢？一切谜团都将在游戏中解开！

新娘候补
琥珀
声：佐藤聪美




▲▼充满活力的琥珀，说话的方式和人类有些许不同。

森林的最深处有BOSS等着玩家！



▲在“犹库米卢森林”中一边击败敌人一边前进。

►和BOSS怪物“仙果”进行激烈的战斗！

个性单纯又活泼，因为是怪物所以并不了解人类的世界，喜欢晒太阳。







▲打倒的怪物变成了女孩子，将她带回城市进行恢复。



蝴蝶怪物变成了可爱的女孩子！

怪物时的样子

仙果





▲◀游戏中可以和怪物战斗，也能够成为朋友。




塞鲁菲亚的守护者，因此有着长久的生命，作为龙的时候有着不能出现的理由。

## 塞鲁萨温特

声：明坂聪美




## 新郎候补 迪拉斯

声：杉田智和




被主人公打倒后现出了人类的形态，非常安静，极少说话，也因此没少被人误会。

## 充满冷酷氛围的新郎候补

怪物时的样子

## 雷电

文 酷洛洛 美编 咕噜

# 游戏中更能进一步体验动画中的故事情节

## 机动战士高达AGE

机动战士ガンダム AGE

| PSP | | | |
|---|---|---|---|
| NBGI | RPG | 日版 | 预定2012年夏季 |
| 1人 | 售价未定 | 对应周边未定 | |
| 相关报道：－ | | | |

高达AGE-1 基本型

▶画面中是高达AGE与UE的新型机体捷达斯进行交战，在捷达斯压倒性的战斗力面前，即使高达AGE也陷入苦战。

"高达"动画最新作《机动战士高达AGE》目前已经进入第二世代的故事，而游戏方面NBGI亦同时开发中。目前官方放出了大量游戏画面以及相关机体情报，游戏的最大特点是采用章节故事进行推进，而其中包含大量对应TV动画的情节画面，现在我们不妨先睹为快。

**故事概要**

《高达AGE》以菲利特·明日野为开端，以对抗外星势力UE作为序章，讲述这家族亲子三代，长达100年的战斗诗篇。

TV动画第1话

与迪克的对话







TV动画第1话

菲利特的房间

▲一如以往准备上学的菲利特。如此和平的生活，不久将被UE所瓦解。

TV动画第3话

尤琳与菲利特



TV动画第3话

与捷达斯的对峙



▶由菲利特着手开发的机体，借助AGE系统，机体会不断进化。

TV动画第3话

沃尔夫的苏醒

在战斗中成长的菲利特



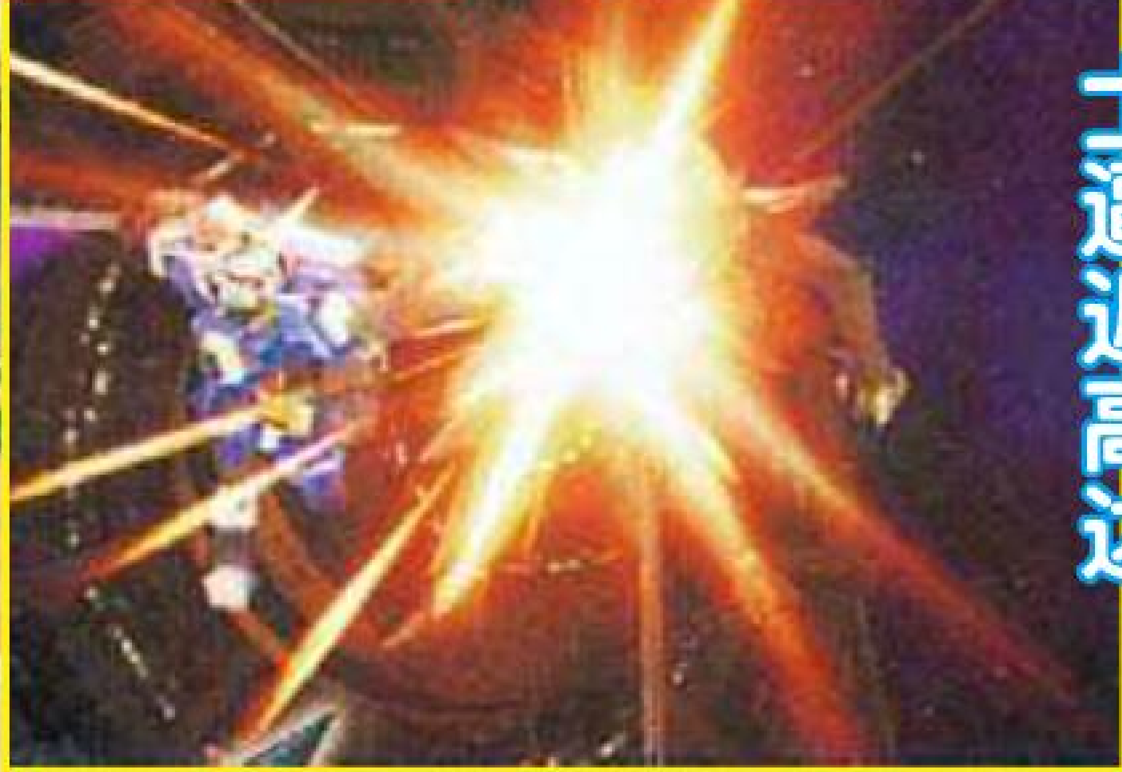
TV动画第4话 高达出动



TV动画第6话 斯拉姆街




TV动画第6话 在博亚基的府邸前



TV动画第10话 飞雀型与捷达斯

强力的机动战士逼近高达



TV动画第8话 勇将型的奋战



捷达斯

巴库多

## 战争走向下世代

在描述亲子三代战斗的《机动战士高达AGE》中，随着游戏的进展，会进行新时代的故事。





◀▲菲利特的儿子亚瑟姆会成为游戏中的第二名主人公，而驾驶的机体也会进化成高达AGE-2。

长达100年的战争将走向何处

# 有别于TV动画的展开剧情

本作中除了描述TV版中出现的剧情故事，还对原作中的各部分进行细化，玩家可以通过游戏体验更为丰富、甚至有所不同的《高达AGE》世界。






▲在TV动画第1话的上学情节结束后，菲利特前来基地进行高达的启动试验。

▲游戏中，菲利特战舰上遇见了假装成迷路小孩的迪希尔，但是在TV动画中两人是在荒野中相遇的。

体验游戏独有的故事吧！

## 高达AGE-1 勇将型

高达AGE借助AGE系统进化的其中一种形态。如图外貌一样，泰特斯在力量方面进行强化，有着超强的破坏力，并擅长近身的格斗战，不过机动性则有所折扣。

### 强劲的近距离格斗能力







### 风骚的机动性







▶如忍者般的身影，将UE的强劲机体全部粉碎！

## 高达AGE-1 飞雀型

为补足勇将型的缺点，针对机动性进行强化的形态，借助其惊人的速度将对手玩弄在股掌之中，擅长使用刀刃武器展开战斗。

# 3月17日，口袋世界的乱世序幕拉开！




| NDS | 口袋妖怪+信长之野望 | | |
|---|---|---|---|
| | ポケモン+ノブナガの野望 | | |
| | Pokemon | SLG | 日版 |
| | 1～2人 | 5800日元 | 无对应周边 |
| | 相关报道：－ | | |
| | 预定2012年3月17日 | | |

**去年年末，Pokemon突然发表了《口袋妖怪+信长之野望》，随着发售日的日渐临近，更多更详细的消息也都出来了，下面就来关注下口袋妖怪们如何融入到战乱不断的日本战国时代吧！**

文 马修 美编 澄香

## 舞台：乱世

作舞台是名为“乱世”的地方，共有17国。每个国都有一座城池和山洞、野外等。国中有与口袋妖怪有着特殊羁绊的武将，国之主人被称为武将头领（ブショ－リ－ダ－），也就是大名。织田信长是17国中的大名之一，拥有“乱世”中最强的实力，其抱负是以武力灭亡“乱世”。主角等为了对抗信长的野心，联合其他武将开始了艰苦的战斗。







## 乱世武将·口袋妖怪名鉴

目前官方更新了不少登场武将以及对应的口袋妖怪，以下口袋妖怪应该是和武将连携值非常高的。而在内政部分中，武将还可以去山洞、野外等处收服口袋妖怪，也就是说，武将其实可以拥有很多口袋妖怪。

# 男主角/女主角·伊布





主角是故事开始的源之国（バジメの国）的大名，口袋妖怪是伊布。













▼战斗一开始，主角便跻身于枭雄林立的乱世中。

# 织田信长·泽克罗姆

织田信长是17国中的大名之一，『乱世』的最强势力，持有传说中的口袋妖怪泽克罗姆，擅长的应该是龙属性。

# 信长的最终王牌是?

本作的首发特典是一张特殊的口袋妖怪卡片——信长的黑色雷库萨,这可是非常稀有的卡片。能成为特典，会不会说明黑暗雷库萨将是织田信长的最终王牌?



## 阿市·胖丁



在故事开始的源之国与主角相遇的谜之美少女（真实身分不是信长的妹妹么），同伴是胖丁，擅长的是……可爱属性?







## 明智光秀·急冻鸟

冷面帅哥，不知在本作中能否再次背叛信长，同伴是急冻鸟。擅长冰属性。

## 上杉谦信·超梦

喜欢堂堂正正对决的强力大名，同伴是超梦，擅长超能属性。




▶预告中上杉谦信的另一个口袋妖怪是超能斗士艾雷特。

## 武田信玄·古拉顿

性格豪爽的大叔，同伴是远古的口袋妖怪古拉顿，擅长的应该是地属性。




▶除了地系口袋妖怪的老大古拉顿，武田信玄还有强大的战车暴龙……



## 猛火猴·羽柴秀吉

火焰国的大名，擅长火属性，对乱世地方的统一和寻找传说中的口袋妖怪都有着非凡的远见卓识。



## 毛利元就·藤爵蛇

青叶国的大名，非常擅长于草属性。



















## 石田三成·手刀战士



总是和加藤清正、福岛正则一起行动，看着有点怪怪的感觉，他的目的是什么呢？擅长的难道是恶属性？



## 长宗我部元亲·双贝海獭

泉之国的大名，擅长于水属性。



# 福岛正则・痞鳄鱼



总和加藤清正、石田三成在一起的家伙，看着一副不良少年的模样，口袋妖怪痞鳄鱼和他也挺般配的。擅长的属性尚无法推测。

# 加藤清正・剑牙龙



石田三成、福岛正则、加藤清正这三人组里看着最正常的一个，长着正太脸。擅长的属性是什么呢？




# 绫御前・雪熊宝宝



上杉谦信的姐姐，得意于冰属性，伙伴是雪熊宝宝。

# 真田幸村・小火猪



武田信玄麾下的强者，擅长火属性，伙伴是小火猪。










一身西式盔甲的乱世女城主，伙伴是小电狮，擅长的应该是电属性。

## 立花闾千代·小电狮

## 立花宗茂·大胖翁



立花闾千代的丈夫，着装也偏向于西式，伙伴是大胖翁——难道擅长飞行属性？



壮硕的大叔，其口袋妖怪也是扛着工字钢的口袋妖怪，擅长的应该是格斗属性。

## 岛津义弘·擘钢力士

## 今川义元·松果怪



爱好蹴鞠的猥琐大叔，伙伴是松果怪，擅长属性尚无法推断。



把“爱”字写在脑门上——不对，是头盔上的智将，伙伴是莎娜多，擅长的应该是超能属性。

## 直江兼续·莎娜多





拥有不可思议魅力的天真美少女，伙伴是可爱的梦纳，擅长的貌似也是可爱的？

**加拉夏·梦纳**



豪放的倾奇者，伙伴是钢盾龙，擅长的难道是钢属性？

**前田庆次·钢盾龙**

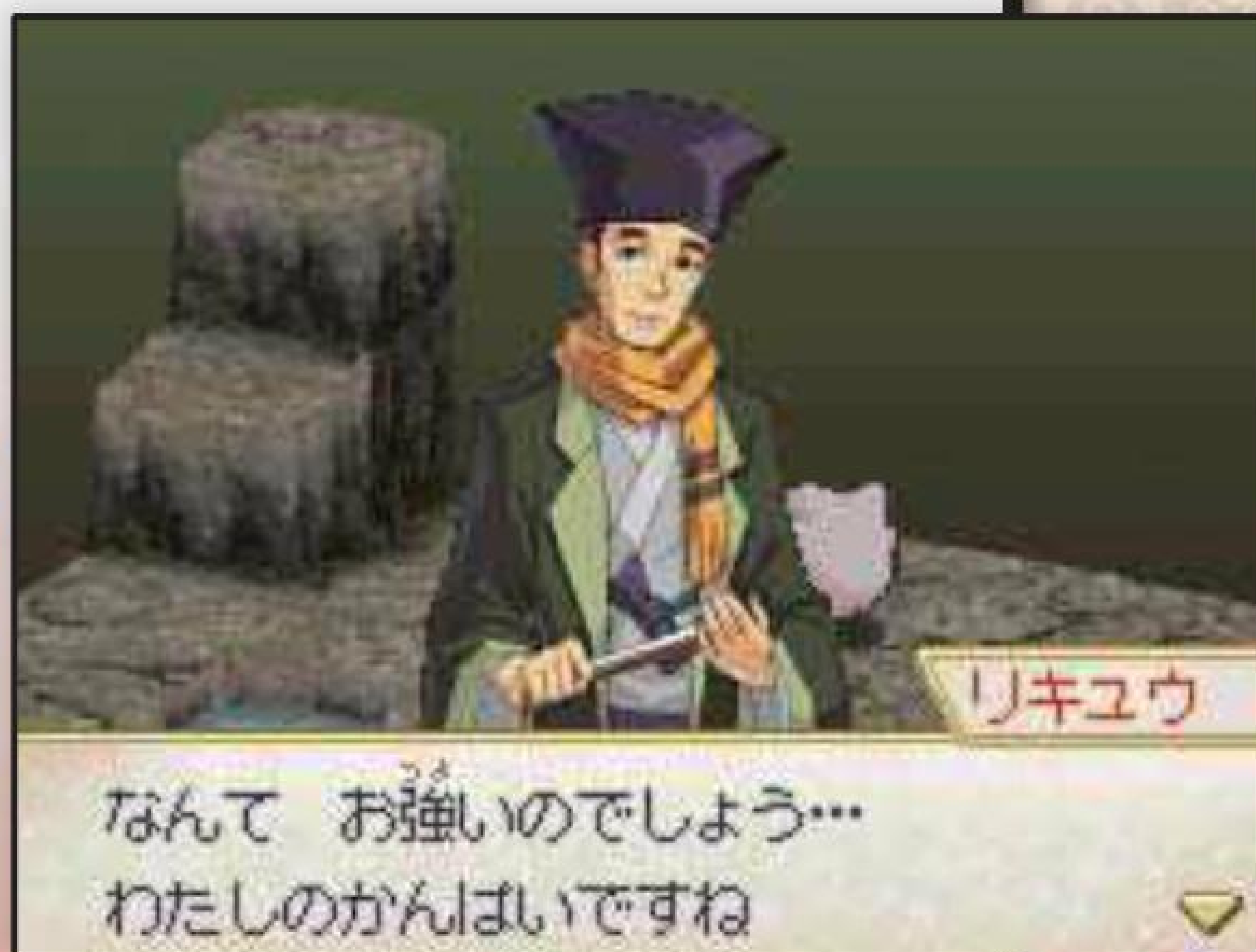
# 口袋妖怪相关

## 与野生口袋妖怪连携

在各城中的某些设施里，都有野生的口袋妖怪。访问设施发生战斗后胜出，便可令野生的口袋妖怪成为同伴，而这个过程即为“连携”。




▶野生口袋妖怪战斗，需要配合移动的光球按下A键，有点类似于《太鼓之达人》。




▲野生口袋妖怪越认可我方武将的实力，成为伙伴的几率便越高。

## 连携值

本作的连携值是代表武将和口袋妖怪之间羁绊的数值，和原作的亲密度类似但作用却更大，以百分比表示。不同的武将和不同的口袋妖怪之间会有不同的连携值，而连携值的高低直接关系到口袋妖怪能力的发挥，连携值越高该口袋妖怪的战斗力越强。为达成武将100%连携值的口袋妖怪努力吧！

▶战斗后连携值增加了。

| | リンク | |
|---|---|---|
| +4.56% | リンク | 14.56% |
| +2.60% | リンク | 12.60% |




▲想快速提升连携值，就带上口袋妖怪去战斗吧！

# 口袋妖怪和武将的进化

和原作一样，随着经验值的累积，口袋妖怪不仅会增加能力，达成一定条件还会像《口袋》原作中那样进化！





◀▼小球獭进化为了双贝海獭。







◀男女主角的伊布分别进化成了火精灵和雷精灵。

另外，除了口袋妖怪，武将也会进化——当然不是像口袋妖怪那样改变形态，而是在着装和造型上有所变化，整体能力也会上升。



▲皮卡丘



▲雷丘



▲佐罗亚



▲佐罗亚克





▲男主角的进化，着装上看是从少年小武士变成了盔甲华丽的大名。





▲女主角，进化后着装也华丽多了，能力上应该也更强了。




▶阿市对主角说“ブショ－进化”的话表明主角进化了。





◀阿市的进化，从少女到……仙女？

武将和口袋妖怪的基础连携值很低，但可以增加，增加方法类似于原作中的亲密度——每日带在身边的话，连携值会少量提升；在战斗中活跃的话则会大幅提升连携值。

## ※最高连携

口袋妖怪与武将的连携值最高可以达到100%，这在游戏中称为“最高连携”，不过只有少数口袋妖怪可以达到。而且最高连携的口袋妖怪，与武将本身的性格有很大关系。




▲哪些口袋妖怪会与武将有最高连携呢？




▲发现可以达到最高连携的口袋妖怪时，武将似乎也能感觉到。




▶通过成长，连携值便会达到100%！




◀把需要达成最高连携的口袋妖怪随时带在身边吧。

# 内政系统

## 增强战力，扩大势力！

游戏以月为时间单位，每个月都有天数限制，城中配置的武将每个月可以行动一次。行动可以选择向邻国作战、购买物品、寻访在野武将、与野生的口袋妖怪进行连携增加新的口袋妖怪等等。在与其他国家作战胜利后，便可以扩张本国的势力。

### 游戏界面

**所属武将**

城中所拥有的在职武将，并显示与之对应的口袋妖怪伙伴。

**战力**

城中武将与口袋妖怪的战力的合计。这个数值与其他国的城比起来越高，战斗就会越有优势。

**经过年数与资金**

上行显示的是从游戏开始到现在所用的时间，下一行是该势力目前所持有的资金——拥有充足资金对增加战斗力是非常重要的，在战斗中也可以增加资金。

**进入**

下屏地图指令，选择后下画面切入设施界面，可以移动到如田野、洞窟或者去商店购买物品等。




▶选择『进入』指令后的界面。

**装备**

本作中有回复体力等的道具存在，而这个指令便可以让武将装备上道具。

**邻国**

地图上的红色旗子为敌国，可以对相邻敌国发动战争，也有可能被敌国入侵。发生战争时，如果有同势力国家与我方相邻，还可以派出援军。

## 道具

本作中有道具的设定，不同的道具有不同的作用，比如可以增加口袋妖怪的移动力，或使连携值缓缓增长，或在战斗中回复HP等。




▲给口袋妖怪喂“ぽにぎり”，口袋妖怪的能力提升了。




▲可以在商店购买到道具。

# 战斗系统

## 战斗准备

增加新的武将以及新的口袋妖怪伙伴，增加武将和口袋妖怪的连携值、增加自军战力，都可以让我方的实力增加。当判断己方的胜出率高，就可以出战了。需要注意的是，国中的每个武将每月只能行动一次，如果之前已经安排了其他行动，那么该名武将便不会参战。因此战斗准备时要分配好武将的行动计划。

## 进军

我方行动中，可以随时向相邻的国家发起战争。当然，也随时会被敌国入侵。成为战场的国家如果有双方势力邻接的同势力，那么邻接势力还可以向战场派出援军一同作战。




▲选择出击的武将和口袋妖怪。

## 战斗系统：6对6的“军势”战斗！

本作的战斗系统名为“军势”，战斗时，每方可以最多派出6名武将，每名武将都携带一只口袋妖怪在地图上作战。口袋妖怪的技能、属性、特性都在本作中得以保留并关系到战斗形势的利弊。战斗的胜利条件不仅仅是全灭对方，有的战斗只要夺下旗子便会胜出。战斗时双方武将操作各自的口袋妖怪、以回合SLG的方式来战斗。




◀不同口袋妖怪在地图上的移动范围不同，飞行系口袋妖怪可以越过障碍。




◀战场上可以给口袋妖怪使用道具。




▶原作的属性相克在本作中依旧适用，用克制对方属性的技能攻击将产生更大的伤害。

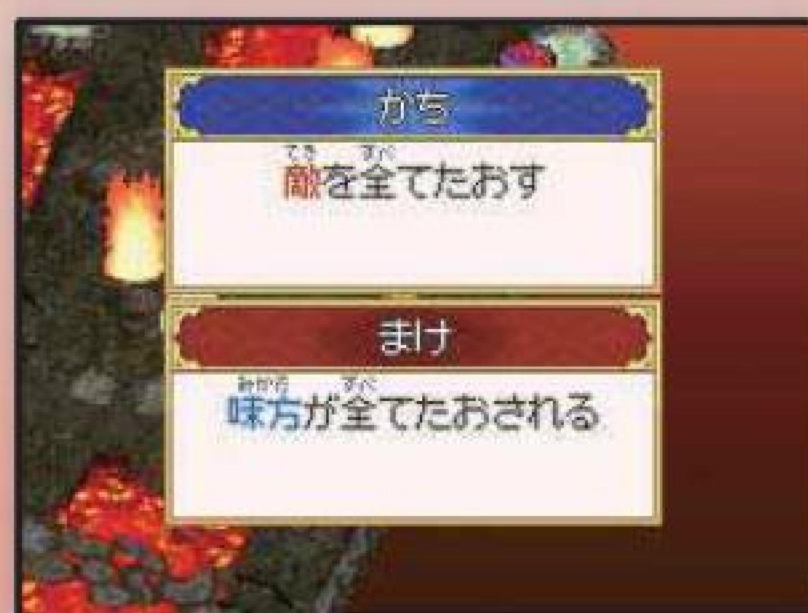



▶打倒特定口袋妖怪后会掉落宝箱，可以获得金钱或道具。

# 出阵



▲战斗开始，双方派出的口袋妖怪分列两旁。




▶胜负条件一目了然。

# 敌方行动

敌方行动时，自然要尽力避免我方遭受更大的损失，尤其要注意避免让一个口袋妖怪遭受对方的集中攻击。




▲我方口袋妖怪在敌方的移动范围内便可能会遭到攻击。




◀不同的技能有不同的攻击范围，口袋妖怪的最大移动距离加上技能的最大攻击范围，便是其最大攻击范围。

# 攻击范围

一些技能可以攻击到范围内的所有敌人，喷火龙的火焰放射、妖精棉的种子机枪都可以攻击前方直线的敌人。皮卡丘的某放电攻击会攻击到身前一排的敌人。







# 战斗界面

## 剩余回合数

在剩余回合内达成胜利条件才会获胜。

## 武将情报

战场上可以展开查看敌方武将的情报。




1.武将与口袋妖怪的名字，图中是甲斐姬和火冠猴
2.口袋妖怪的连携值
3.口袋妖怪的图像与属性
4.口袋妖怪的技能攻击范围
5.口袋妖怪的体力
6.口袋妖怪的特性，和原作有所不同

## 技能攻击范围

地面颜色变化的区域即是火冠猴的攻击范围，因此选择站位的时候一定要注意我方和敌方口袋妖怪的攻击范围。

# 决定胜负的更多要素

本作决定胜负的要素众多，除了战略本身的应用及武将和口袋妖怪自身的强度、连携值，还有武将的特殊能力“武将能力”、地形要素等。

## 地形要素

不同国家的战场有不同的地形特征，利用好地形可以对战斗更加有利。




▶打开水门，水地形增加阻隔了敌方口袋妖怪们彼此间的联系，可以实现各个击破。

## 武将力量

武将力量顾名思义是武将自身具有的能力，每场战斗中只能使用一次。不同的能力可以对战斗产生不同的影响，如我方口袋妖怪能力大幅提升、降低对方全体口袋妖怪技能效果等，使用得当可以对胜负产生相当大的影响。



▲阿市的武将力量是回复我方口袋妖怪的HP，战斗形势瞬间逆转！




▲可以调出菜单查看武将能力。



▲主角的武将能力令我方口袋妖怪的移动力在一定天数内上升。

# 通信对战

本作支持联机对战，使用自己培养的口袋妖怪和武将，与好友的一决高下、体验对战的乐趣吧！




▼选出各自的武将和口袋妖怪，最大出战数目仍然是6个。

▲与其他玩家联机对决！

# Wi-Fi配信

本作对应任天堂Wi-Fi网络连接，通过Wi-Fi网络可以下载到更丰富的剧情和角色，以下公开的配信事件只要在配信日期内下载，在通关前可以随时触发剧情。

## 毛利元就、长宗我部元亲成为同伴

配信起始日：2012年3月17日



游戏的一开始便可触发的事件，接着擅长草属性的毛利元就和擅长水属性 的长宗我部元亲就会加入，令我方实力大

## 流浪的倾奇者庆次的故事

配信日期：2012年3月24日～4月13日



围绕关于多次帮助主角的谜之武者前田庆次的故事情节。

收集更为细致的游戏信息

# 新作拼盘

## 工作室小组原创PSV新作清新登场！



PSV 圣人协奏曲 陨星之献诗

シエルノサージュ ~失われた星へ捧ぐ诗~

◆Gust◆SLG◆预定2012年4月26日◆日版

以正统清新派的“《工作室》系列”深受日式游戏玩家喜爱的Gust近期为PSV平台带来了新作，虽然不是FANS所期待的系列续作，但这款原创游戏给人的印象深刻，惟美的画风与人设一如既往地吸引玩家的眼球。和Gust以往的作品不同，玩家在游戏中需要和另一个世界里失去记忆的少女——伊恩进行各种各样的交流，借助名为“谢尔”的妖精之力，玩家可以不断修复荒废的世界并逐渐唤回少女的记忆。玩家将以通信末端的形式连接游戏中七次元之外的世界，这就是“七次元交流游戏”。

本作设定的舞台为架空世界，由于太阳的膨张，行星“拉西艾朗”所在的星系即将迎来寿命的终点。正因如此，这颗星球的上的居民面临“移民”与“再生”的抉择。所谓“移民”，是由名为“天文”的组织提出以一个星球为代价并获取能量，从而实现整个“拉西艾朗”居民向另一星球的瞬间转移。相应的，“再生”则是名为“地文”的组织所提倡，通过人们“想象”的力量提高“诗魔法”，使整个星系得以复苏。围绕“天文派”与“地文派”，世间的舆论争论不休。即使是掌握统治权力的皇帝，在政权更迭时也同样必须顺应民意并表明自身“天文”或“地文”的立场。就在这样的乱世之中，有这样一位名叫“伊恩”的少女，她正是本作的主角，同时也是由天文派推举的皇女——下任皇帝的继承人。

（文：酷洛洛）



伊恩 CV：加限亚衣

玩家所在的游戏世界中，有位独自一人生活的女子“伊恩”。为何自己会在此，这里又是什么地方，甚至连自己是谁，失去记忆的她都无法回答。伊恩举止文雅且容易害羞，平时总是一个人默默地埋头工作，只是不知为何只要提到与真空管相关的电子工作，她就格外地兴奋和忘我。



▶玩家通过电脑末端与伊恩进行沟通与交流。



▲拉西艾朗拥有高度发达且繁荣的科学文明。



▲诗魔法的存在又让这个世界得以充满幻想与希望。

# 使用兄弟的羁绊之力击败恶魔！



## PSP 青之驱魔师 幻刻之迷宫

青の祓魔师　幻刻の迷宫

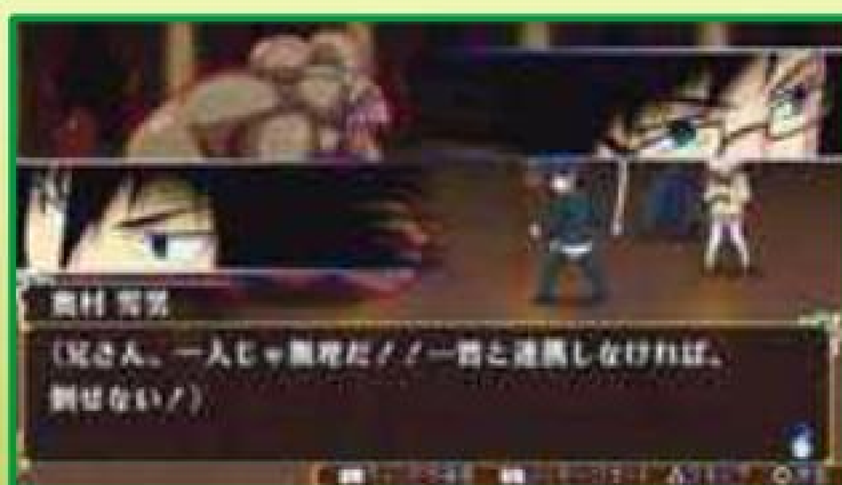
◆NBGI◆AVG◆预定2012年4月26日◆日版

人气动漫作品《青之驱魔师》即将登陆PSP平台，原作主要讲述了有着恶魔撒旦血统的两兄弟奥村燐、奥村雪男，为了打倒撒旦而成为驱魔师并结识各种各样的伙伴，进而展开了一系列的故事。本作采取原创剧本，主要讲述了驱魔塾一众为了进行1周的特别训练而展开合宿，来到了一个不思议的地方，被卷入到一系列阴谋中的众人究竟能否顺利脱险，全都取决于玩家的选择。

本作的游戏类型为AVG，玩家将分别以奥村两兄弟的视点推动故事进行，每个人的不同选择都会影响另一个人的故事走向。游戏中的不同选项会影响主角和同伴们的“羁绊”，一些特殊事件也将影响角色羁绊值的变化。羁绊等级高的话在战斗中可以选择合体攻击，从而使战局向有利的方向发展。7天合宿结束后就能和羁绊等级最高的角色达成相应的结局。　（文：半夏）



▲理事长等人气角色也都会在游戏中登场。

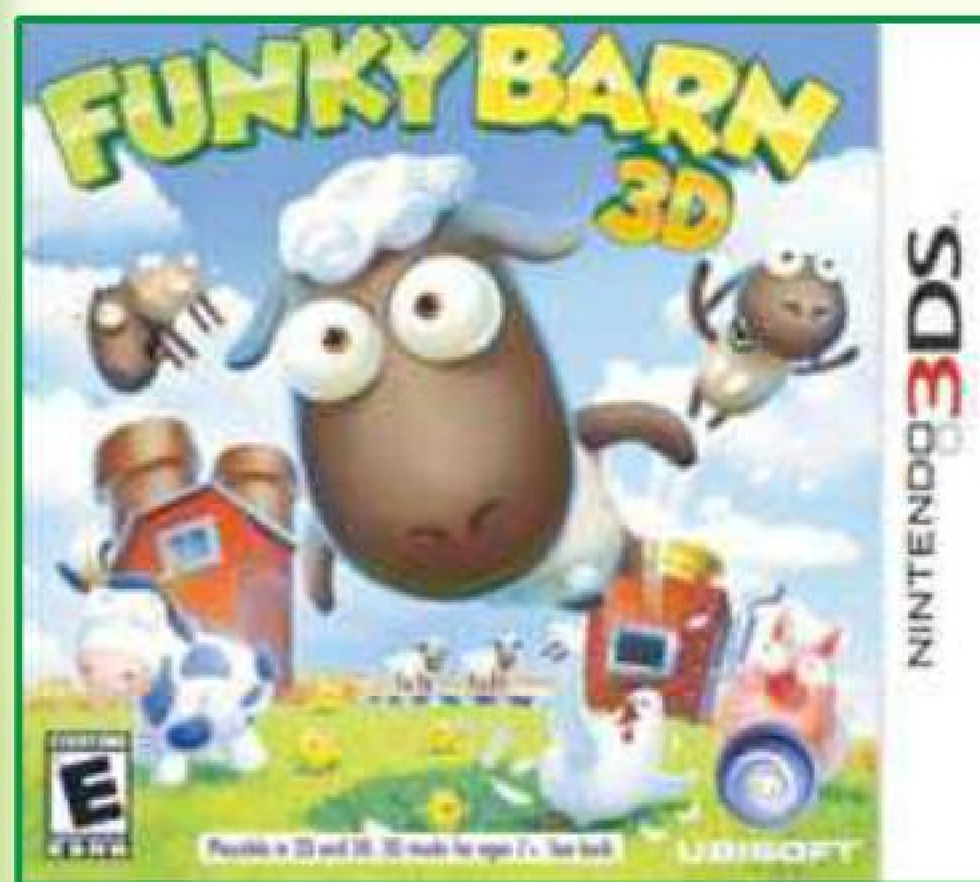


▲战斗中可以使用连携攻击。



▲豪华版内容丰富可爱的小黑玩偶也被收录其中。

# 享受令人疯狂的农场生活！




## 3DS 疯狂农场3D

Funky Barn 3D

◆Ubisoft◆SLG◆预定2012年3月27日◆美版

如果你是一个喜欢体验回归田园生活的玩家的话，一定不会对《牧场物语》感到陌生。然而《牧场物语》那安详的生活尽管惬意，但难免略显缺乏激情。现在这款《疯狂农场3D》将打破你对此类游戏的一贯认知，让玩家在3D世界中体验到最疯狂的农场生活。

在游戏中，玩家扮演看上去普普通通、实际却异常疯狂的农场主。绵羊太多不好剪取羊毛？没关系，把整只羊丢进采集机里，机器便会自动将羊毛和羊分离开来；农场太大作物收获起来麻烦？驾驶飞行器吧，那样就可以轻轻松松将整个农场的庄稼一网打尽；鸡蛋到处都是不好采集？控制收蛋机器人干活吧，一步到位地将所有的鸡蛋收入囊中……听上去很有趣吧，像这样稀奇古怪的设定在本作中还有很多，各位读者如果感兴趣的话，就不妨关注一下本作吧。　（文：纸鸢）



▲羊毛分离机，把整只羊丢进去吧。



▲收蛋机器人开始干活了！



▲这个炮台一样的装置又是做什么的呢？

# 另类驱魔人登陆PSP！



**PSP 断罪的玛利亚 钟**

断罪のマリア ~ラ・カンパネラ~

◆Karin◆AVG◆预定2012年4月26日◆日版

本作是于2009年在PC平台出品的同名作品的复刻版。作为一款女性向AVG，游戏的主人公玛利亚是从梵蒂冈派遣到日本来的一名驱魔人，玩家要在日本的驱魔人养成机关“圣巴鲁比那学园”里和学生们进行交流，以及和恶魔信仰集团的少年们进行战斗。游戏的主题曲《革命前夜》的歌词由负责剧本和人设的菜摘かんな一手包办，演唱者则是在全世界进行巡回的BARETTA9。除此之外，游戏的声优阵容也颇为强大，除了为女主角配音的阿澄佳奈和为恶魔配音的平川大辅外，下野纮、杉山纪彰、柿原彻也、若本规夫等名声优也会在游戏中献声。（文：阿鲁）



▲单从女性角色的人设来看，不容易看出这是一款女性向AVG。



英国出生的14岁少女，洗礼名“玛利亚”，有恶魔附体的异端驱魔人。传言如果不在14岁的万圣节前解除诅咒就会丧命，被恶魔“乌里埃尔”所守护。

守护玛利亚的恶魔“乌里埃尔”，平时化作名为乌鲁鲁的人偶。虽然是恶魔但是却帮助玛利亚进行驱魔活动，目的并不是想获得玛利亚的灵魂，之所以帮助她另有隐情。

# 可爱嘟嘟猫住进你的3DS！




**3DS 嘟嘟猫观察日记**

ポヨポヨ观察日记

◆IE Institute◆ETC◆预定2012年4月5日◆日版

《嘟嘟猫观察日记》是由树露于2005年开始在《漫画Life MOMO》上连载的四格漫画，讲述的是一只球状的黄色虎纹猫嘟嘟与它的主人——佐藤一家之间温馨有趣的日常生活。在游戏版的本作中，玩家化身为见习动物摄影师住进佐藤家中，边照料嘟嘟边给它拍照锻炼自己的摄影技术。把拍下来的照片给佐藤家的成员看可根据评价获得点数，点数用来在商店购入各种照料嘟嘟的道具。有时佐藤家的家人还会请求玩家拍摄限定条件的照片，只要完成这些请求，玩家作为摄影师的技术就会上升。在游戏中拍下的照片可以通过邂逅通信与别的玩家交换，另外用AR卡还可以与嘟嘟合影。

（文：乌冬）



▲照料嘟嘟就和一般的宠物育成游戏一样，要给它喂食、洗澡和跟它玩。



▲嘟嘟丰富的表情和动作是游戏的一大卖点。




▲游戏中也有其他宠物登场，不知道嘟嘟和它们有没有联动呢？

# 尝尝妖尾的力量吧！



## PSP 妖精的尾巴 杰尔夫觉醒

フェアリーテイル　ゼレフ覚醒

◆Konami◆ACT◆预定2012年3月22日◆日版

热门动漫《妖尾》的最新改编游戏即将登陆PSP！正如本作的副标题一样，游戏收录了出现在天狼岛篇的最强黑魔导士杰尔夫的相关剧情，此外还有尼鲁巴纳篇和艾德拉斯篇的精彩故事。本作中可操作的角色达到45人，角色的魔法、技能各异，其中还有原作者真岛浩先生设计的原创角色。

游戏以任务制的形式推进，玩家需要先在公会受领不同难度的任务。任务的种类各异，有击倒强敌、回收道具等等，部分任务还带有一定的解谜要素，达成后便可获得相应的报酬。利用报酬中得到的素材道具，玩家可以生成或强化服装，而使用SP（精神点数）则能提升角色的各项能力或是领悟新的魔法。玩家独自挑战任务时，可以与3位NPC角色同行，利用无线通信联机的话则允许最多4名玩家共同挑战任务。（文：苍穹）



▲面对巨大体型的敌人时要先制定好战术。



▲本作同样强调多人配合、联机对抗强敌。



▲丰富的服装会是本作的一大看点。

# 乱世中的猫族少女关羽登场！



## PSP 十三支演义 偃月三国传

十三支演义 ~偃月三国传~

◆Idea Factory◆AVG◆预定2012年5月24日◆日版

《十三支演义 偃月三国传》是以《三国志》为题材的恋爱AVG，故事的背景为汉末，魏、蜀、吴实力尚未发展的群雄割据时代。主人公关羽是生活在深山中的猫族少女，并且她是非常罕见的人猫混血。由于黄巾之乱，主人公原本平静的生活被打破，被迫踏上带领族人讨伐黄巾贼的道路……三国时期的武将想必大家都十分熟悉，而本作别出心裁地将关羽的性别设计成女生，刘备、张飞、赵云、曹操、夏侯惇等大家耳熟能详的三国武将均化身为美男围绕在主角身边，在游戏过程中和女主角一起征战并谱写恋曲。同时貂蝉等三国美女也有出场，给大家带来不一样的三国故事。

本作独创全新的“桃园系统”，查看竹简上记录的事件能够让桃花开放，花苞是当前可以查看的事件，满开的桃花是已经完成的事件，如果全部的花朵开放还会得到特殊的奖励。游戏的声优阵容十分豪华，包括石田彰、铃木达央、铃村健一、鸟海浩辅等，恋声一族不可错过。（文：半夏）



▲如此帅气的曹操超乎玩家想象。



▲全新的桃园系统。



▲刘备虽是猫族族长却是个小孩子。

文 JIDE 编 阿鲁 美编 咕噜






## 新・深爱

NEW・ラブプラス

3DS

| Konami | AVG | 日版 | 20012年2月14日 |
| --- | --- | --- | --- |
| 1～3人 | 6980日元 | 对应邂逅通信/无意识通信 | |
| 相关报道：－ | | | |

国民女友更换游戏平台后再度与玩家们见面。除了画面有质的飞跃外，游戏还有什么值得关注的新要素呢？下面就跟随笔者来一起关注一下吧。

### 操作方法

| 键位 | 作用 |
| --- | --- |
| 触摸屏 | 对应游戏中的大部分操作 |
| 滑杆 | 上下为照相机的变焦（需要购买到相应部件） |
| 十字键 | 字幕快速出现，在照相模式下可更换相机的效果（需要购买到相应部件） |
| START | 在画廊中重看剧情可使该剧情中止 |
| L | 一直按住后可移动视角（陀螺仪启用时） |
| R | 使用照相机（有图标出现时才可使用）时按下快门，长按时是放下相机 |

※由于本作利用到了3DS的陀螺仪，使得这次游戏可以以三种握机方式来进行游戏，惟一不能用的方向是将主机上下颠倒，毕竟，3D屏是不支持触摸的……

## 游戏开始的方法

第一次进行游戏的时候，游戏会检测3DS内SD卡的内存、大约需要660MB左右的空间。系统需要这些容量用作照片的储存、事件锁、DLC与记录导出。这个安装过程需要约30分钟。选择一个空的存档后开始游戏（如果使用了继承记录的话，则需要在游戏主菜单中选择データ管理，接着找到データ引继，选择相对应的记录就可以了），这里我们需要输入姓名、生日、血型、出身地（只有日本各区），名字的读法和HN（handle name，用在名片交换中）。然后，屏幕上会出现一个灰色的圆脸，这就是本作的新功能——彼氏锁，目的就是让系统记住玩家的脸，请各位绅士在光线充足的地方让系统认出您的脸庞，之后便可以正式开始游戏了。

# 游戏的进行

众所周知，这个系列都分为发展感情的友情篇和体验真实恋爱的恋人篇两个部分，那么在介绍游戏时自然得分成两部分来介绍。

## 友情篇

故事开始没有变化，主人公从其他城市搬了过来，进入十羽野高中就读2年级，前后分别邂逅同年级的高岭爱花、一年级的小早川凛子以及三年级的姊崎宁宁。流程中所出现的CG均是前作中出现过的，而剧情则大约新增加了10%左右，但是如果算上“偶遇事件”与“ToDo”的话，那就比以前丰富得太多了。

### 新增的事件

本作新增了“偶遇事件”与“ToDo”

这两种事件。所谓“偶遇事件”其实是一种随机的小事件。举个例子来说明：主人公在小卖部发现凛子，正准备偷偷地吓她一跳时却反而被突然出现的爱花给吓了一跳。而“ToDo”是一种类似任务的事件，通常是女孩遇到麻烦事，主人公自告奋勇去帮忙而开始连续几天的特殊事件，完成后可以得到一定的点数（可以看做是游戏中的金钱）。在进行“ToDo”期间，图标也会变为相应的标志，但各位请千万注意，在进行这些小任务时，主人公的彼氏力是不会增加的。虽然不能增加彼氏力，但顺利完成女孩交予的任务后，她们对主人公的友好度也会上升。





三位女孩都有对应各自的“ToDo”，也就是说在一天的四个行动框中，很有可能出现三个“ToDo”行动图标。这里笔者要提醒下各位，别光顾着只做个“人人都喜欢的人”，最后却“孤独一人”。因为“ToDo”非常浪费时间与彼氏力，友情篇里玩家只有100天的时间，真的耗不起那连续一周后又连续一周的“ToDo”。

**友情篇所出现的图标**

| 名称 | 作用 |
|---|---|
| スケジュール | 行程，选择一天的行动 |
| メール | 发送信息 |
| 寝る | 睡觉，结束一天 |
| マイページ | 查看现在的彼氏力和完成的“ToDo” |
| オプション | 游戏中的画面表示、声音与陀螺仪敏感度调节 |
| セーブ | 保存记录，如果不保存记录就关机的话，女孩可是会生气的。 |

## 彼氏力



本作中彼氏力发生了一些变化，上限从原本的4心上升到了6心，玩家在日程中选择的行动会影响各项彼氏力的增减，而在约会、进行“ToDo”等活动时都会消耗彼氏力，如何增加以及分配彼氏力在友情篇中还是需要稍作考虑的，下面列出各项行动与彼氏力增减的关系。

| 日程行动 | 彼氏力的增减 |
|---|---|
| 理系 | 知识上升中，魅力上升小，运动下降小 |
| 文系 | 知识上升中，感性上升小，运动下降小 |
| 美术 | 魅力上升中，感性上升小，知识下降小 |
| 音乐 | 感性上升中，魅力上升小，知识下降小 |
| 体育 | 运动上升大，魅力下降小 |
| 部活 | 运动上升大，知识上升小，感性下降小 |
| 委员会 | 感性上升大，知识上升小，运动下降小 |
| 打工 | 魅力上升大，感性上升小，知识下降小 |
| 预习 | 知识上升大，运动下降小 |
| 锻炼 | 运动上升大，感性下降小 |
| 容姿 | 魅力上升大，知识下降小 |
| 趣味 | 感性上升大，魅力下降小 |
| 外出 | 随机彼氏力多少而增减，上升幅度大，下降幅度小 |

## 新增要素



和之前的作品一样，在日程的图标上会出现问号与女孩的头像，这些都是会触发相关事件的。

想必大家应该对前作中，与女孩一起上学还有些印象吧？本作中这一点得到了加强，玩家需要喊出女孩的名字才能与她同行。一般来说，主人公会远远地看到女孩，此时在屏幕上会出现了一个话筒图标，然后系统需要玩家喊出女孩的名字来打招呼。但是需要注意的是，与女孩友好度不高的时候，还是请各位喊出对方的姓吧，不然女孩会不好意思被玩家称



呼得那么亲近而掉头走掉的。

与前作相同，三位女孩各自拥有三种不同的性格。本次体现三种性格的依然是三种颜色，惟一不同的是，这次颜色是显示在女孩对话窗口的名字上。

在前两作中，友情篇只能收到来自女主角的短消息，而本作中会收到来自同学的短消息！它们大多数都是告诉玩家自己现在的评价如何，比如说很受欢迎、马马虎虎等等……不过，也会在玩家最得意的时候发来一条要人命的短消息——大失败。这如同死亡宣告的消息笔者可是在第99天收到的，结果大家是可以预想得到的（这就是前面笔者为何要说“ToDo”不能过度的原因）。不过，本着认真实践的态度，笔者重新开始玩后发觉所谓的死亡宣告并不是每次都会灵验，因为在第二次攻略时，笔者在第97天收到这条悲剧的消息，但是在第100天时，爱花还是向主人公表白了。




友情篇的时限是100天，如果超过时限没有被表白或者是玩家拒绝了全部三位女孩的表白的话，游戏宣告结束，并将从最后一次记录的日期重新开始。



# 恋人篇

当玩家通过友情篇的考验或是继承记录之后，就来到了本游戏真正的重点篇章。这里，笔者将着重介绍真实时间模式（real time mode）。

## 真实时间模式



真实时间模式基本流程其实就是将友情篇中连贯的日程安排变成了和真实时间对应的日程安排。在这个模式进行活动需要消耗一定的行动点数，这个模式中将一天分为5个时间段，分别是：早朝（a.m5：00～a.m8：00）、朝（a.m8：00～p.m0：00）、昼（p.m0：00～p.m3：00）、夕方（p.m3：00～p.m6：00），夜（p.m6：00～p.m9：00）和深夜（p.m9：00～p.m5：00），消耗过的行动点数会在早上8点到晚上8点这段时间内，每过1小时恢复一些。

游戏的基本流程与前作几乎相同，不过新作中自然增加了全新的事件。在友情篇中出现的“ToDo”也会在恋人篇中出现，而且会加入时限。例如笔者接到的“ToDo”是限定在一个月内，找到传说中的移动甜甜圈面包店（在木曜日的傍晚去ショッピング街，下雨的话可能找不到，其他时间未确定）。

当然这不是让玩家漫无目的地找，打开地图后你会发现本作的地图发生了翻天覆地的变化！地图不再是用一张静态的贴



图表示，而是用一些建模来表现。上面还可以看到下雨、刮风、下雪等天气变化；仔细看的话，甚至可以看到电车和行人的移动，就好像是在看卫星地图一样。不仅如此，在地图上还可以看到人们所说的话，从他们说话的内容可以了解到一些有用的情报。如果有哪位玩家与另一位玩家擦身而过，那么彼此的地图上就会出现对方想说的话（需要事先设定）。

在学校也中会出现有意思的事件，还记得之前《新·深爱》与讲谈社的合作项目么？游戏中，老师会让主人公写一篇图书推荐，打不定主意的主角与女孩商量，之后两人来到书店选择所要共读的书，爱花所选择的是《红发安妮》、宁宁推荐的是《魍魉之匣》，而凛子购买的是《ぼくのメジャースプーン》（前两本均有中文版）。然后，在日常的行动图标中就会出现“读书月间”，在这段时间内，玩家可以和女孩一起读书，女孩也会问一些书中的内容。当然了，那么多页的书不会让我们一下全读完，事实上，系统推荐玩家们读书的进度与女孩们相仿。另外，放学后将女孩喊出来见面的场所也变多了，此时的女孩大多是穿着校服的哦！

特别说明，在选择资料时（通关一次后），下屏会有一个“モード切换”的图标，那是让玩家重新体验友情篇的回想模式。不过各位请别太紧张，不论玩家在这模式中的结果如何（比如在宁宁的档里追到了凛子）都不会影响到恋人篇的内容。而且在进行回想模式时，能力比一周目时增加得快。




## 时间跳跃模式



选择“モード切り替え”选项后，玩家可以在真实时间模式与时间跳跃模式之间进行切换，这里就简单介绍一下时间跳跃模式。这个模式的进行方式与“友情篇”基本相同，不按照真实时间的流动进行游戏，在这个模式中不论经过几天，返回真实时间模式时的日期仍然是不变的。因此玩家可以在这个模式中尽情提升自己的彼氏力、约会地点等级以及与女孩的好感度等项目，从而在真实模式中的约会中表现出最好的一面。

## 约会



接着，笔者就来说说“约会”流程吧。（笔者游戏时，一次几乎消费了全部的彼氏力，有可能与各位的流程稍微有些出入）



前期准备：用电话约女孩，决定时间与地点。



出门前的准备：决定消耗彼氏力的数量。消耗不同的能力，在约会中会发挥出不同的动向（アクション）与效果（デートエフェクト），这两项在上屏会有相应的显示，比如看第二次电影或去其他地方，又或是邀请女孩来自己家玩、去女孩家中等等（有时这些图标会出现在下屏，请一定要点击启动）。



见面：与前作几乎相同，女孩可能会改变发型或形象，并问玩家是否满意，此时推荐各位说出自己的真实想法。



Tea time：开始约会前，主人公和女孩去附近的咖啡屋或餐厅休息。



路中闲聊：与女孩聊天。



约会：到达指定地点，约会正式开始，与前作几乎相同。



Tea time：约会结束后，主人公和女孩去附近的咖啡屋或餐厅休息。



路中闲聊：与女孩聊天。



自家邀请、前往女孩的房间、摸摸亲亲模式：邀请女孩到自己家以及前往女孩的房间和出门前玩家消耗的彼氏力有关；而摸摸亲亲模式的触发事件比较特殊，因此在后文会专门予以说明。



约会结束：主人公回到家中，结束约会。

**自家邀请（知识3＆感性4＆魅力4）：**约会结束后，女孩有时候会说“时间比较充裕”　，这时候就可以邀请女孩来自己的房间中玩了。女孩到主人公的房间后，玩家可以选择玩电子游戏（游戏中自带的三个迷你游戏），听CD或观看DVD这三个娱乐项目。迷你游戏开始只有一个对战方块，之后随游戏进程会增加功夫小子2与兵锋+；CD与DVD则需要用リッチ（完成“ToDo”后获得）点数在相应的商店中购买后，方能在小屋子的图标中选择。




**前往女孩的房间（运动4＆知识4＆魅力4）：**这次女孩家中的约会和前作中的“学习会”相似，会有相应的科目可供玩家选择。本次不仅新增了题目，还囊括了以前版本中的问题，大家还是选择比较在行的科目来回答吧。在第一轮全部答对后（一轮三题），女孩会端出亲手制作的小点心来招待主人公。（顺便说一句，爱花做的点心看上去就比凛子作的好）；第二轮全部答对后，则会穿不同的服装来犒劳玩家的眼睛。

**摸摸模式与亲亲模式：**与前作区别较大。前作中以“注目度”为提示、并给出一段时间让玩家看准机会亲近女孩；而本作虽然也是以“注目度”为提示，但不会单独提供一段时间让玩家触摸女友了（这就是为什么有些不习惯的玩家约会一次后连女孩的手都没牵过的原因）。本作中凡是有“注目度”出现的时候，玩家都可以启动“亲近”模式，在出现“眼睛”时，大多数情况玩家正与女孩对话，此时只要触碰女孩两次便可以启动。还有一个比较简单的判断方法，那就是将3DS以正常方向握住，下屏出现女孩的轮廓时就是可以进入摸摸模式的时机。由于注目度不会消失，所以在触摸女孩时，请各位看准划线的颜色，一旦出现蓝色的线条时，要立刻停手。随着女孩的好感不断上升，玩家可以将她拉至身边，此时上屏左侧会有一个爱心槽，由它来决定亲吻的次数。当玩家认为时机成熟，便可用笔轻点女孩的嘴不放，等图标变化后向下划动触控笔，就可以进入亲亲模式了。同样，这次的亲亲模式也有上中下三种程度之分，颜色分别是红、黄、蓝，如果获得两个以上红心的话，可以继续亲……



**恋人篇所出现的图标**

| 名称 | 作用 |
|---|---|
| スケジュール | 同友情篇 |
| メール | 同友情篇 |
| 寝る | 关灯睡觉，满足特定条件后可进入梦境模式 |
| デートへ行く | 出发去约会 |
| 青春の1ページ | 特定日期会出现的图标，进入后即可欣赏“青春的一页”相关剧情 |
| マイページ | 查看自己的彼氏力、金钱、ToDo、获得的道具、游戏教学指导 |
| マップ | 查看地图与设定自己的在地图上想说的一句话（可通过邂逅通信传达到其他人的游戏中） |
| 情报 | 系统与下载内容所给出的各个城市的介绍 |
| カメラ | 可选择照相机的部件、查看拍摄的照片、欣赏照片大赛 |
| モード切り替え | 真实时间模式与时间跳跃模式之间的切换 |
| ゲーム | 迷你游戏（游戏随本篇的进度会增加到三种，在迷你游戏中，同时按L和R即退出游戏） |
| 通信 | 上传自己的记录与街机版联动 |
| オプション | 除了友情篇就有的几个选项外，还有调整游戏内时间、设定壁纸、彼氏锁 |
| 彼氏锁功能 | 让系统确认玩家的脸庞。判读能力还不错，如果是在晚上、特别是光线不好的时候，请将3DS的亮度开到最大，使屏幕上的光反射到玩家的脸上后再让系统判读。如果系统无法判读，即会让玩家输入密码。该功能可设置在以下三处：主菜单、待机后、选择档案时 |
| セーブ | 同友情篇 |
| ラブプラスモード | 与女孩对话的模式，后文详细说明 |

## 深爱模式
（ラブプラスモード）

应该是系列游戏中最重要的一个模式了，在这个模式中可以和女孩进行语言交流，但由于与前作类似，这里就简单介绍一下。刚进入时大家会发现最大的不同是会出现许多的对话框，其实那是一些“keyword”（关键字），说出那些字的话，女孩就会回应你说的话了。如果玩家觉得这样没有代入感，可在“オプション”中将这些关键字选为“不显示”。除此之外，前作中的闹钟在本作中终于有了实质性的改变。本作中，只要使用外接设备，即使合上3DS的盖子，深爱模式也是一直运行的，也就是说，现在完全可以将本作深爱模式中的闹钟看作是一个实在的闹钟了，当然前提是你需要一个外接音箱。

## 编辑照片



接下来要说的是“どこでもデート”（各地约会）。这个选项在游戏的主菜单中，在这个模式中，玩家要自己作为导演，编辑约会的场景、决定女孩的动作等等。因为这个功能会使用到3DS的照相功能，可以进一步增加游戏的代入感，所以还请各位发挥自己的想象力，并将自己最得意的作品上传到主服务器，让全世界的绅士们了解您的世界吧！




首先，我们开始编辑时需要拍摄一张照片，在下屏的下部位置可以看到一个小网格的图标，点击这个可以决定女孩的位置。女孩的位置在制作过程中十分重要，请各位一定要认真考虑到场景的氛围与格调。接着，我们选择第二个选项来查看刚刚拍好的照片并编辑它们。在这个模式中，玩家所画出的红色区域会将女孩遮住，这是用来设定类似女孩从树后探出头来的方法。选定女孩的位置，比如从某物体后走出，然后用这红色的“幕墙”遮住女孩多余的部分（因为系统默认那物体是垂直的，但真实的树不可能是那么光滑如墙的，因此玩家需要用那些红色的色块涂在树上，至少将女孩应该在树后的位置全部遮盖住）。设定好这些之后，就可以为这张照片编辑时间、地点等设定了（关系到女孩的台词与现场的特殊效果，如下雨等）。然后，大家可以在“新规作成”中将拍好的照片串联起来，最大5张，方法是点一下那个灰色的方框，系统会让玩家选择照片，双击照片便可以选中。




**虽然女主角依旧是玩家们熟悉的那三位，但本作中新增的要素非常多，即便是玩过前两作的老玩家也能很快沉溺其中。当然游戏也没有那么尽善尽美，读取时间过长加上一些BUG着实让喜爱该系列的玩家们抓狂，不过调整好心态，静下心来慢慢体验本作可以发现它的许多优秀之处，比如读书月间、ToDo、各种突发事件等都值得慢慢挖掘。**




FIFA足球

FIFA Socer

| PSV | EA Sports | SPG | 美版 | 2012年2月22日 |
|---|---|---|---|---|
| | 1～2人 | 39.99美元 | 无对应周边 | |
| | 相关报道：— | | | |

文 纸鸢　美编 Juxi

《FIFA足球》终于随美版PSV发售，作为众多掌机足球游戏爱好者期待已久的作品，想必不少玩家都已经入手了吧？虽然本作有港版同期推出，但是并没有进行汉化，对于很多初次接触《FIFA》的玩家来说，可能拿到游戏后也会感到一头雾水，希望这篇“特快专递”可以帮助大家更快地上手本作。

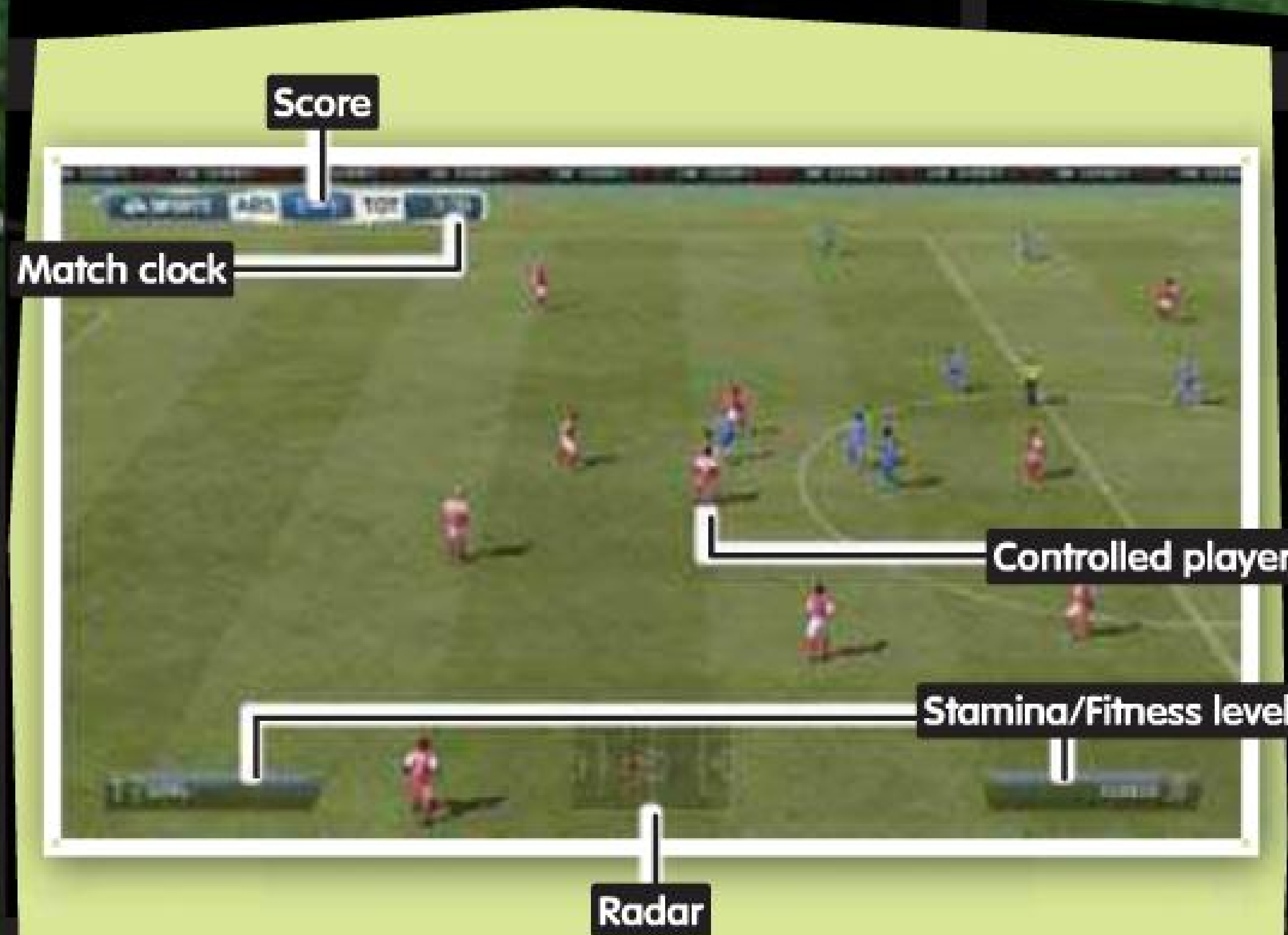


## 新手入门

本次的《FIFA足球》可能是很多掌机玩家接触的第一款“《FIFA》系列”作品，尤其很多人还是PSP板“《WE》系列”的老玩家，所以进入游戏后会很不适应，所以正式进入游戏前，先来为大家详细解说一下本作中一些重要的概念，助大家尽快了解游戏。当然，如果你是家用机版“《FIFA》系列”的老手，那么是可以跳过这一部分的。

## 游戏画面解说






Score：当前比分
Match clock：比赛时间
Controlled player：玩家当前控制的球员
Stamina/Fitness level：球员精神/体力条
Radar：小地图

## 什么是竞技场？





这两年，家用机版的《FIFA》引入了名为ARENA的全新系统，该系统直译过来就是“竞技场”的意思。在玩家进入游戏的同时，“竞技场”便随之同时开启。在竞技场中，玩家可以控制一名球员（默认情况下是游戏的代言人之一——皇家马德里的8号球员卡卡），以该队员背后的追尾视角进行游戏，竞技场里还有一名电脑控制的守门员，玩家控制的球员可以在守门员的协助下展开各种练习，包括传球、射门等；当然了，玩家也可以调换身分，自己扮演守门员，而由电脑控制持球球员，这时候电脑控制的球员会进行射门，而玩家则要控制守门员进行扑球、接球等练习。

前面说过，只要进入游戏竞技场便会开启，除非玩家按下START键调出游戏的主菜单，否则将一直处于该模式中。也就是说只要在游戏中，玩家随时都可以展开竞技场的练习，不会有一秒钟的时间被浪费。在竞技场中还可以按下SELECT键，这时画面左上角会出现一个菜单。此菜单可以切换玩家当前在竞技场控制的队员（持球球员/守门员），也可以进入练习模式，练习模式中可以进行整支球队的攻防演练，也可以进行专门的定位球训练，是尽快上手游戏的最佳选择。值得一提的是，部分没有要求特定比赛才能获得的奖杯（例如使用触摸传球50次），如果想尽快取得的话，可以选择在相对最为简单的练习模式中完成。

小贴士　裁判会误碰足球，尽管他们都会主动躲避，但偶尔还是会碰到，甚至改变球的运行路线。

## 如何选球队？

和《WE》不同，《FIFA》有包括国际足联在内的众多官方足球协会的授权，因而登场球队全部采用实名制，为了体现这一优势，《FIFA》的球队分类一直非常详细，球队的选择分成三个级别：所属国家、联赛等级、相关球队。也就是说只有明确了你所需要选择球队的这三个属性后，才能顺利地在游戏中选择到这支队伍。这里需要提醒的是第二级别的“联赛等级”，一般情况下，联赛等级这里是不用选择的，因为很多国家的联赛水平不算太高，游戏中仅仅只收录一个级别的联赛——也就是该国的最顶级联赛。但是像德国、西班牙等欧洲传统足球强国的联赛就会收录2到3个等级的联赛，所以也需要注意选择。总的来说，《FIFA》是面向有一定足球知识的玩家的作品，如果对足球本身一窍不通，可能很难在游戏中获得乐趣。

关于国家队的选择，很多新玩家会将“所属国家”误认为是国家队直接选择，结果发现选到的是该国的俱乐部球队。其实国家队不属于任何联赛，所以被单独列出，因而要选择国家队进行游戏的话，在第一级别里要进入“International”一项，在这个选项下，各个国家队以该国英文名称的首字母序号排列着供玩家选择。




## 视角如何更改？




这也是一个很多新玩家关心的问题。对于足球游戏来说，不同的视角会带来截然不同的游戏感受，加上不同的视角可能对触摸操作造成不同程度的影响，所以选择一个最令自己舒适的游戏视角算是好好赏玩本作的一个重要前提。游戏中最初默认的视角是同屏显示人数较多的“Tele Broadcast”，该视角的好处是可以显示更多的同屏人数，从而让玩家能够纵览全场，同时触摸传球的视野也更加开阔，但坏处也很明显，因为离得远，场上球员的细节丢失得比较明显，而且PSV屏幕本身不比显示器，所以看上去非常费眼睛。如果你也有这个困扰，那么就立刻去更换视角吧。

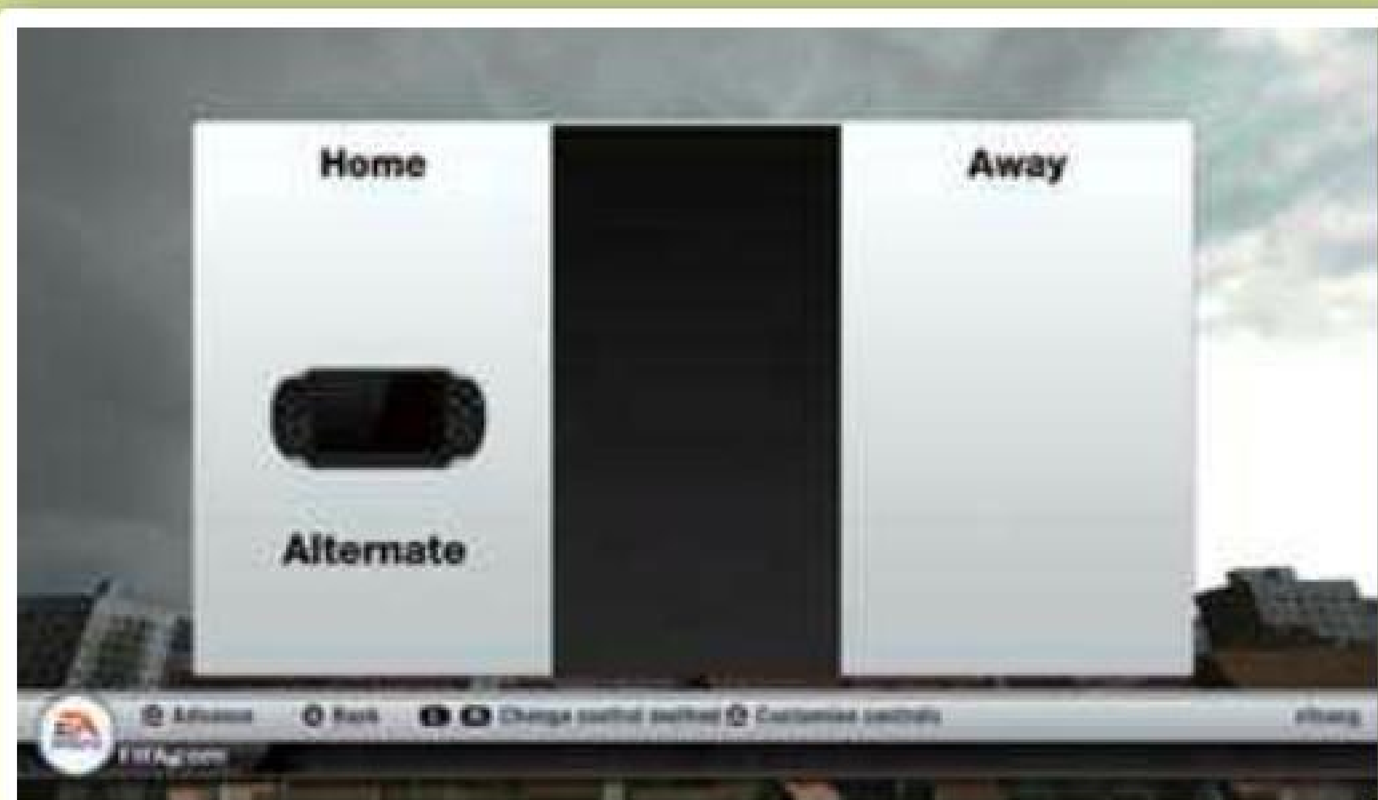
只要在主菜单中依次进入CUSTOMISE–SETTINGS–GAME SETTINGS，然后点R键一次就可以看到CAMERA一项，这里的第一行“Single Player Camera”处就可以调整视角，通过方向键左右可以切换视角。即使是在比赛过程中，也可以随时更换视角，只要在比赛中按下START键调出菜单，依次选择SETTINGS–GAME SETTINGS–CAMERAS即可。

## 按键用哪种好？

“《FIFA》系列”向来会提供多种形式的按键方式，而且支持自定义按键的设定，任何类型的足球游戏玩家都可以找到自己最熟悉的按键方式。本作的按键方式有三种，分别是Classic、Alternate和Two Button三种，第一种是最传统的《FIFA》按键方式，第二种则是《WE》玩家非常熟悉的按键方式，笔者也比较推荐这种操作方式。对于《WE》玩家来说，Alternate这种操作方式甚至都不用花时间去熟悉，本文也将以Alternate为例进行介绍。

要单独介绍的是Two Button这种操作方式，这种超级简化的操作方式中，只有PSV的○和×两个按键有用，进攻时分别对应射门和短传，防守时分别对应铲球和抢断，因为过度简化，所以不推荐这种操作方式。

按键方式的更改，可以在每场比赛前进行设定，在选择主客场的画面中，PSV主机下方的英文就是操作方式，可以通过L键和R键切换。




小贴士 在按键本来就比较少的PSV上，Classic和Alternate这两种按键方式的惟一区别就是○和□的调换。

# 自动操作和手动操作是怎么回事？

如今的《FIFA》也是非常注重操作性的足球游戏，所以游戏过程中究竟选择自动操作还是手动操作也是一个问题。自动操作的好处是，玩家会变得非常省事，很多事情系统会帮你决定，例如传球会传到位置相对较好的球员、射门会选择相对稳妥的角度；手动操作的好处是可以磨练玩家的球感，同时打出一些非常随性的配合，不会像自动操作那样显得比较机械化。自动和手动该如何选择呢？这个问题的解决办法其实相对来说要简单得多，因为《FIFA》中的自动操作和手动操作分得比较细，在主菜单的CUSTOMISE–SETTINGS–CONTROL SETTINGS中，就可以看到如图的修改界面，这里有详细的手动与自动操作选项，玩家可以逐条进行选择，一般除了自动（Assisted）和手动（Manual）两个选项外，还有半手动（Semi）这个相对比较中间的选项也是一个不错的选择。



# 上手指导

解决了前一部分的几个疑问之后，玩家就在本作中享受到足球游戏带来的乐趣基本就不成问题了，接下来更进一步，为大家介绍一下游戏的各种操作。

## 基本操作

注：以Alternate为例，带加号的操作表示相关按键要同时按下，带乘号的操作表示需要连续按下同一按键。

### 进攻时（基础）

| 按键 | 效果 |
|---|---|
| △ | 直塞球 |
| □ | 射门/凌空射门/头球射门 |
| ○ | 长传/起高球/头球摆渡 |
| × | 短传/头球短传 |
| L（按住） | 低速带球 |
| R | 加速 |
| 左摇杆 | 球员移动 |
| 右摇杆 | 大步趟球 |
| 方向键→← | 攻防等级 |
| 方向键↑↓ | 战术（↑↓各4种，共8种） |

### 进攻时（进阶）

| 按键 | 效果 |
|---|---|
| L×2 | 让一名无球队员向前跑动 |
| L+R | 原地颠球 |
| L+× | 二过一 |
| L+□ | 挑射 |
| 先□后×+左摇杆 | 假射 |
| 先○后×+左摇杆 | 假传 |
| L+△ | 过顶直塞球 |
| R+○ | 低空直塞 |
| ○×2 | 低空长传 |
| ○×3 | 贴地长传 |
| L+○ | 超高长传 |
| L（传球时） | 漏球 |
| L+R | 超级取消，令球员立刻结束当前动作 |
| L+右摇杆 | 花式动作 |

### 防守时

| 按键 | 效果 |
|---|---|
| △ | 守门员出击（长按） |
| □ | 呼叫队友防守 |
| ○ | 铲球 |
| × | 跟球防守 |
| L（轻点） | 切换队员 |
| R+方向 | 上前抢断 |
| R | 加速 |
| 左摇杆 | 球员移动 |

### 守门员时

| 按键 | 效果 |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动/控制传球或开球方向 |
| □或○ | 开大脚 |
| × | 抛球/短传 |
| △ | 弃门出击/将球放下 |

## 定位球

前面几个表格主要列出的是运动战中的一些操作，接下来要介绍的则是定位球的操作。作为现代足球中不可或缺的一部分，掌握定位球的操作同样是玩好一款足球游戏所必不可少的事情。

### 门球

| | |
|---|---|
| × | 传给后卫 |
| ○ | 开大脚 |

### 角球

| | |
|---|---|
| ○ | 普通角球 |
| ○×2 | 低空角球 |
| ○×3 | 贴地角球 |
| × | 短角球 |

**小贴士** 游戏中有“手球”设定，在主菜单的CUSTOMISE–SETTINGS–GAME SETTINGS–RULES的Handball里即可开启，因为手球频率略高的缘故，这个选项原本是默认关闭的。

## 界外球

| | |
|---|---|
| × | 普通投掷 |
| △ | 投向指定位置 |
| ○ | 大力抛掷 |
| L | 控制接球球员移动 |

## 任意球

| | |
|---|---|
| × | 地面短传 |
| ○ | 长传/起高球 |
| □ | 直接射门 |
| R+□ | 贴地射门 |
| △ | 人墙起跳 |
| × | 人墙上前封堵 |
| L或R | 移动人墙 |

## 点球

| | |
|---|---|
| □ | 射门 |
| L+□ | 勺子射门 |
| L+R+□ | 推射 |
| R | 守门员扑救 |
| 左摇杆 | 控制守门员移动 |
| 右摇杆 | 移向球门线 |

点球的踢法延续了从《FIFA 11》开始加入的“心理素质”条，如图，踢点球时，踢球队员名字下会有一个彩色的长条，彩条上有一个黄色的指针会左右滑动，射门的时候一定要在指针停留在黄色区域时进行，这样射门成功率才会提高，否则很容易踢飞。



# 特殊操作

本作全新加入的触摸屏和背触板操作，是PSV版《FIFA足球》有别于家用机版的一个重要卖点，值得玩家好好研究。而进球后的庆祝动作可以自定义同样是《FIFA》有别于其他游戏的看点，下面对这个内容进行简单的介绍。

## 触控操作

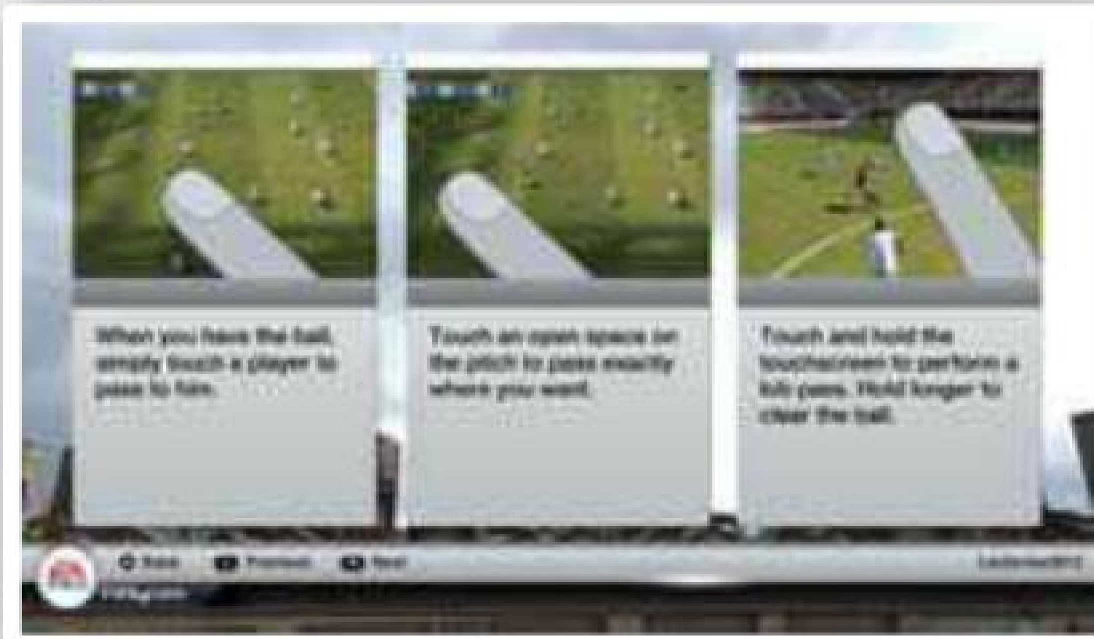
触控操作细分为背触板操作和触摸屏操作两部分。

## 背触板操作



首先来说一下背触板的功能，背触板操作只能用来射门，在球员带球进入可以射门的区域之后，PSV长方形背触板就变成了一个虚拟的球门，玩家只要点击背触板上的任意位置，球就会被踢向球门对应的位置，触摸背触板时间的长短决定了射门的力度。这个操作强得有点逆天，在实际游戏过程中，如果是通过按键进行射门的话，往往会出现射门角度过正的问题，但是在有了背触板“点哪儿射哪儿”的设定后，几乎游戏中每一脚射门角度都变得非常刁钻，守门员扑救起来难度极高，多少有点降低游戏的操作乐趣。另外，在踢点球或者任意球时，也可以通过背触板来完成射门，操作和比赛中一模一样，背触板的位置对应球门位置，触摸时间长短决定力度大小。值得提醒的是，实际游戏过程中，常常会有手指误触背触板的情况发生，导致球员在原本不想射门的地方进行了射门，白白浪费大好机会。所以如果无法适应的话，建议关闭背触板，在主菜单的CUSTOMISE–SETTINGS–CONTROL SETTINGS里，将最后一项Rear Touch Pad选择Off即可。

## 触摸屏操作



▼球传出的位置会出现圆形的波纹。



比起背触板操作，触摸屏的应用更加多样，不但可以用来进行射门，还能在进攻时传球、防守时切换队员。

需要射门时，玩家只要点击画面中球门的部分，就可以向球门相应的位置射球，根据当时所采用比赛视角的不同，这个操作的难度会有所不同，如果使用的是背后追尾视角的话，这个操作会变得非常实用，而如果是普通的横向视角的

小贴士 部分球场可以选择天气，例如雨天和雪天，不过雪天在实际比赛中视觉效果很差。

话，出现误操作的可能性会大大提升，感觉不如背触板实用和高效。

触摸屏传球的操作就简单多了，也非常好理解，玩家控制的球员在带球时，点击球场上的任意位置，球就会被传向这个位置，球将被传到的位置会出现波纹，根据触摸屏幕时间的长短，传球的力度会有所变化，触摸时间越长力度越大。防守时是一样的道理，玩家只要点击画面中的球员，就可以直接切换控制当前被选中的球员，这个操作实在是非常方便，再也不会出现切换了半天也没有切到自己想要球员的情况发生了。当然，以上操作同样会因为视角的不同出现实用性上的差异，大家还需要在游戏中多多体会，才能熟练掌握。

最后，触摸屏操作也可以应用于定位球，操作起来也非常容易理解，无论是任意球、角球还是界外球，都是点哪儿传哪儿，力度则取决于触控时间的长短。特别要说的是直接任意球，如果使用触摸屏来踢的话，可以通过直接在屏幕上划出球的轨迹的方式来完成。

### 庆祝动作

进球后的庆祝动作可以自定义完成，是《FIFA》的一大创新，而且这个设定在本作中也有保留，那么各种各样的庆祝动作究竟要如何做出呢？其实在主菜单的CUSTOMISE-SETTINGS-BUTTON HELP的CELEBRATIONS里有全部的庆祝动作列表，从最简单的按×、○做出的简单动作，到需要使用左右摇杆按顺序摇摆的复杂动作，应有尽有，各位不妨在进球后尝试一下。不过需要提醒的是，进球后会有队友跑来庆祝，记得躲开他们，否则被抱住就没办法做庆祝动作了。



▲俯卧撑也是游戏的庆祝动作之一。

# 菜单详解

在“竞技场”中按下START键，游戏的主菜单便会横向出现在画面最下方，这部分来为大家详细介绍下各个菜单下的主要内容。

## 普通比赛（KICK-OFF）



最普通的友谊赛，选择后可以直接选择两支球队比赛。但该模式下又有三个小模式，分别是控制整支球队比赛的EXHIBITION MATCH、只控制一名球员比赛的BE A PRO：PLAYER和只控制守门员比赛的BE A PRO：GOALKEEPER，一般情况下，普通比赛只要选择EXHIBITION MATCH即可。

## 其他模式（GAME MODES）

除了普通比赛之外的几个模式。依次是CREAT TOURNAMENT、TOURNAMENTS和CAREER MODE。其中前两个是联赛和杯赛模式，只不过第一个可以玩家自定义所有内容，而第二个则是现成的比赛，最后的CAREER MODE是本作的重头，也就是生涯模式，有不少奖杯的取得都和这个模式息息相关。




▲生涯模式中，玩家可以选择做球员、教练或者球员兼教练。

## 在线游戏模式（ONLINE GAME MODES）

本作竟然不支持线上对战之外的任何联机方式，所以网战成为了惟一的人与人之间对战本作的方式。这里有4个选项，分别是MY ONLINE SOCCER，可以查看自己的在线对战信息；MATCH LOBBIES，比赛大厅，可以在这里寻找对手进行对战；FRIENDS LEAGUES，和线上好友一起玩的联赛；HEAD TO HEAD，人与人对战。最后一项的人与人对战中，有一项QUICK RANKED MATCH，也就是所谓的快速排位战，系统会随机在线上寻找等级和战绩与玩家接近的对手，然后展开比赛，取胜后可以增加积分提升排位。这个排位赛和许多奖杯的取得有直接关系，所以不可忽视，但前提是自己的网络一定要够给力才行。

**小贴士** 游戏中的速率有三种，Slow、Normal和Fast，在主菜单的CUSTOMISE-SETTINGS-GAME SETTINGS-MATCH的Game Speed里可以调整。

## 虚拟球员（VIRTUAL PRO）



该模式下的EDIT PRO中，玩家可以制作一个属于自己的虚拟球员。这个虚拟球员的国籍、姓名、相貌、所属球队、场上位置……几乎方方面面玩家都可以修改和设定，甚至可以制作一个和自己完全一样的角色出现在游戏中，在创建了自己的虚拟球员后，竞技场里玩家控制的球员会默认变成这位虚拟球员；ACCOMOLISHMENTS是一个类似球员成长手册的东西，随着虚拟球员在竞技场的不断磨练和参赛次数的增加，他的能力会不断增加，而这个手册里则有各种能力提高的方法介绍，以及当前虚拟球员已经获得的成长点数总和。

## 订制模式（CUSTOMISE）

游戏中几乎所有的默认的内容都可以在此修改。



其中第一项EA SPORTS TRAX中有本作所有的授权曲目列表，可以随时查看和收听，也可以屏蔽自己不喜欢的歌曲。

第二项ARENA OPTIONS可以修改当前竞技场的一些内容，STADIUM是当前竞技场所在地的选择（有非洲、亚洲、南美、北美、东欧、英国等多个场地可选）；GOALKEEPER是竞技场守门员的选择，可以在全世界所有的球队中选择；PLAYER则是竞技场球员的选择，可选范围同守门员。

第三项的PLAYERS中，可以删除当前游戏中的球员，也可以增加游戏中原本没有的球员，或者是修改已有球员的数据。

第四项EDIT TEAMS可以更改任何球队的主场、阵容、所属联赛等。

最后一项SETTINGS是游戏中的各种设定，从按键操作到游戏视角……无所不包，重点需要修改的在本文的其他部分已经提到过，这里就不再一一赘述。

## 我的游戏（MY GAME）

第一项TIPS & HINTS，主要是PSV版新加入的触摸操作方面的一些图文讲解和小贴士；第二项CREDITS是制作人员名单；第三项PROFILE中，S/L一项是存档和读档的选项，另外一项PROFILE MANAGER则是最爱球队的管理。所谓最爱球




队，是“《FIFA》系列”的另一特色，在初次游戏时，系统会让玩家选择一只最喜欢的球队，今后的游戏中都会优先将这支队伍放在选择的首项，并且同时会赋予该队一个宿命对手，而且大都是世界足坛的“官配”，例如皇马和巴萨，巴西和阿根廷……不过本作中的宿命对手是可以更改的，当然了，最喜爱的球队也可以在此更改，这里还可以查看截至目前为止使用该队取得的战绩、进球数等。

## 访问（EASIGN TO EA）

访问EA的链接，需要接入网络才可选择。







首先，掌机玩家也可以玩到画面不输于家用机的足球游戏了；其次，创新的触摸操作让整个游戏的玩法更加多样；再次，虽然和家用机版的《FIFA 12》相比有简化和缩水之处，但基本还原了家用机版的原貌；最后，游戏的操作令人欣慰，无论是《WE》玩家还是《FIFA》玩家都可以很快上手本作。所以总的来说，本作的表现令人满意，值得向各位球迷玩家推荐。

文 huanyuezhi 编 阿鲁 美编 咕噜

本作是一款集合了从《最终幻想Ⅰ》到《最终幻想XⅢ》总共13部作品经典乐曲的音乐游戏。作为系列粉丝，仅凭这些经典的曲目就足以勾起美好的回忆。不过即便是没有接触过"《最终幻想》系列"，那恢弘的音乐以及简单易上手的玩法，加上丰富的系统，也足以让人沉浸在音乐游戏的世界，下面就以系统详解和各项研究要素来为大家揭开本作的面纱。

# 交响旋律 最终幻想

THEATRHYTHM FINAL FANTASY

| 3DS | | | |
|---|---|---|---|
| Square Enix | MUG | 日版 | 2012年2月16日 |
| 1～4人 | 6980日元 | 对应邂逅通信 | |
| 相关报道：－ | | | |

# 系统篇

## 操作和判定






本作所有操作均在触摸屏上完成，按键是用不上的。游戏中的音符共分为三种（见右表）：

| 音符颜色 | 音符类别 | 操作方式 |
|---|---|---|
| 红色 | 点击音符 | 点击 |
| 黄色 | 划动音符 | 按箭头所指的方向划动 |
| 绿色 | 持续音符 | 持续触碰屏幕直到音符结束时松开或划动 |

| 游戏中共有以下5种判定 | |
|---|---|
| Critical | 音符完全进入判定圆圈 |
| Great | 音符稍微偏离判定圆圈 |
| Good | 音符与判定圆圈偏差较多 |
| Bad | 音符完全偏离判定圆圈 |
| Miss | 音符被漏掉 |

三种音符在特征区域里均为银灰色，在召唤兽攻击、附加影像以及陆行鸟时间里均为金黄色。

在游戏过程中，若出现Bad或Miss判定时，玩家的HP值将会减少，第二次出现Good或以上判定时，将会产生CHAIN（连击数）。

**※注：在本作的三种主要节奏游戏中，EMS的音符判定最为严格，FMS的音符判定较为宽松。**

## 结算画面解读

每首曲目通过后，玩家所选择的角色会获得相应的经验、道具和卡片，经验的增加可以使角色升级并获得新技能，角色的最高等级为99，最高经验为65535。

曲目结束后会出现分数结算画面，上屏会显示此次所得分数、连击数、各种判定的具体数目以及综合评价；下屏会显示曲目的完整度条，该条分为众多格子，每一个格子代表曲目中的一小段，这一小段中玩家所取得Critical判定越多，格子的填充程度会越大。每首曲目的完整度条是有记忆的，已得到Critical的音符会被永久记忆在格子中，再次游玩此曲目时得到的Critical音符就会在之前的基础上对格子进行填充。完整度条的一个明显要素就是Feature Root（特征段），即为曲目的谱面分歧，每种节奏游戏的谱面分歧内容均不同，将会在后文进行详细解说。需要注意的是，特征段与原段在完整度条上完全分立，每一次只能挑选其一进入。



## 分数与综合评价

本作每首曲目的最高分为9999999，最高评价为SSS，要求是全音符取得Critical判定。若玩家没有装备任何技能和道具，通过曲目时会获得额外的2000000加分，也就是说，当玩家装备有技能或道具时，所能得到的最高分数只有7999999。

| 分数 | 评价 |
|---|---|
| 9999999 | SSS |
| 9000000–9999998 | SS |
| 7000000–8999999 | S |
| 6000000–6999999 | A |
| 5000000–5999999 | B |
| 4000000–4999999 | C |
| 3000000–3999999 | D |
| 2000000–2999999 | E |
| 2000000以下 | F |

## 有关节奏点数




节奏点数为游戏的核心，玩家通过曲目后便可获得节奏点数，系列模式中的节奏点数会进行额外的结算，节奏点数的获得分以下情况：

| 奖励名称 | 关联内容 |
|---|---|
| クリアボーナス（通过奖励） | Critical取得数、最高分数、特征区域的进入与其中的成绩 |
| ランクボーナス（等级奖励） | 综合评价等级 |
| チェインボーナス（连击奖励） | 最大连击数 |
| タクティカルボーナス（战术奖励） | 条件发动系技能的发动回数、道具的使用回数、残留HP值很多或极少、最初和最后的音符判定为Critical |
| シリーズキャラボーナス（系列角色奖励） | 使用曲目所属作品的角色进行游戏 |
| メンズパーティボーナス（男性队伍奖励） | 队伍中角色全部为男性 |
| レディースパーティボーナス（女性队伍奖励） | 队伍中角色全部为女性 |
| マルチプレイボーナス（联机奖励） | 联机的人数 |
| エブリデープレイボーナス（每天奖励） | 连续游玩的天数 |
| ワンウィークプレイボーナス（一周奖励） | 连续玩了一周 |
| クリティカルバーコンプボーナス（特征段奖励） | 进入特征段 |
| シリーズファーストクリア（系列初次通过奖励） | 第一次通过系列模式中的任一章节 |



通过节奏点数的增加，玩家可以解锁游戏中的众多隐藏要素，例如隐藏歌曲、欠片、音乐、影像、播放器的新歌曲、邂逅名片的内容等，当获得10000点时，便会出现最终BOSS战，完成后游戏的剧情模式便宣告结束。

## 节奏游戏详细解读

### BMS详细解读

BMS中谱面分为4行，分别代表队伍中4个人的攻击条，音符从左往右流过判定圆圈时，玩家进行相应的操作。4行的点击位置没有具体的要求，对于玩家来说，这4行的音符可以统筹成一行来读。出现Good以上判定时会对敌方造成伤害，判定越高，伤害越大；出现Bad或以下判定时，玩家的HP值就会减少，HP值为0时游戏结束。每首BMS中都有Summon Attack段（召唤兽攻击），在BMS进行到某一固定的阶段，如果装备有任意技能，就会进入Feature Zone（特征区域），在特征区域中没有太多失误的情况下，就会进入Summon Attack段，召唤兽便会出现，该段结束时会根据玩家在Summon Attack段中的成绩对敌方造成不同程度的强力伤害。




### FMS详细解读

FMS中移动的不是音符，而是判定圆圈，圆圈从右向左流过，与此同时队长也会在下方行走。在FMS中最主要的是绿色持续音符，这种音符往往都带有位置的变化，这就需要玩家在持续触碰屏幕的同时对位置进行微调，让判定圆圈经过音符中间的节点。出现Bad或以下判定时，玩家的HP值就会减少，若连续出现，在下方行进的角色就会摔倒，然后由下一名角色继续行进，HP值为0时游戏结束。FMS中玩家的目标是行进更远的距离，临近终点处会出现赠予玩家小道具的莫古利，终点处会一定几率出现“《最终幻想》系列”角色，赠予玩家道具。每首FMS都有Chocobo Time（陆行鸟时间），进入的方法同BMS的Summon Attack段，进入陆行鸟模式后，下方行进的角色会变身为陆行鸟，行进速度大幅增加。根据特征区域玩家取得的成绩，会出现不同颜色的陆行鸟，由好到坏分别是白-黄-黑-红，白色陆行鸟只有在装备道具シルキスの野菜时才会出现。




### EMS详细解读

EMS中判定圆圈会根据固定的轨迹移动，玩家所要做的只有在经过音符时进行相应操作。EMS的背景动画为曲目所属作品的经典CG动画或游戏画面。每首EMS都有Extend Movie（附加影像），均在曲目的结尾处，如果在特征区域中表现不好，则会被强行NG。






# 游戏模式篇



## 音乐游戏（ミュージックゲーム）

游戏的主要模式，这里面包含系列模式、挑战模式和混沌神殿三种类型的游戏进行方式。






### 系列模式（シリーズ）

“《最终幻想》系列”历代回顾，每一代成为一个章节，共包含从《最终幻想Ⅰ》到《最终幻想ⅩⅢ》一共13代，为游戏的初始模式，玩家可以通过系列模式对历代进行回顾。系列模式中，每个章节的大体流程均相同，分为5个部分，分别是OP（片头曲）、FMS（田园音乐）、EMS（剧情音乐）、BMS（战斗音乐）和ED（片尾曲），不同章节中间三首的顺序会有变化。其中OP和ED的操作方式相同，为点击水晶的小游戏，当小气泡到达水晶中央时触碰即可得到节奏点数，当然OP和ED也可以跳过，毕竟可玩性不是很大。第一次进行系列模式时，只能进行基本难度的谱面（即最低难度），通过一个章节后，就会在挑战模式中增加该章节所包含的EMS、FMS和BMS的熟练难度谱面（即中间难度），在挑战模式中熟练难度的谱面取得A或以上的最终评价时会解锁究极难度的谱面（即最高难度）。若想解锁系列模式的熟练谱面和究极谱面，需要在挑战模式中分别把该章节的熟练谱面和究极谱面通过。




初次进行游戏时，玩家必须选择4名角色编成队伍，初期有13名可选人物，分别是《最终幻想Ⅰ》到《最终幻想ⅩⅢ》的主角。之后，玩家还可以在下方的队伍编成（パ–ティ编成）中为角色装备技能、物品，也可以更换角色和队长。



### 挑战模式（チャレンジ）

该模式即游戏的自由模式，玩家可以在该模式中自由挑战已经获得的曲目。挑战模式里共分为四个部分，第一个部分是1代到13代的系列模式曲目；第二部分为Encore，即靠节奏点数解锁的隐藏曲目；第三部分为Chaos，即混沌神殿中的曲目；第四部分为DLC，即通过付费下载的附加曲目。真正属于挑战模式的只有第一部分和第二部分，共计43个曲目，其余两个部分虽身处挑战模式中，但与挑战模式的完成度没有任何关系。挑战模式中，每个谱面都有相应的练习模式，当把一个谱面打出A以上的评价时，便会解锁更高一级难度的谱面。

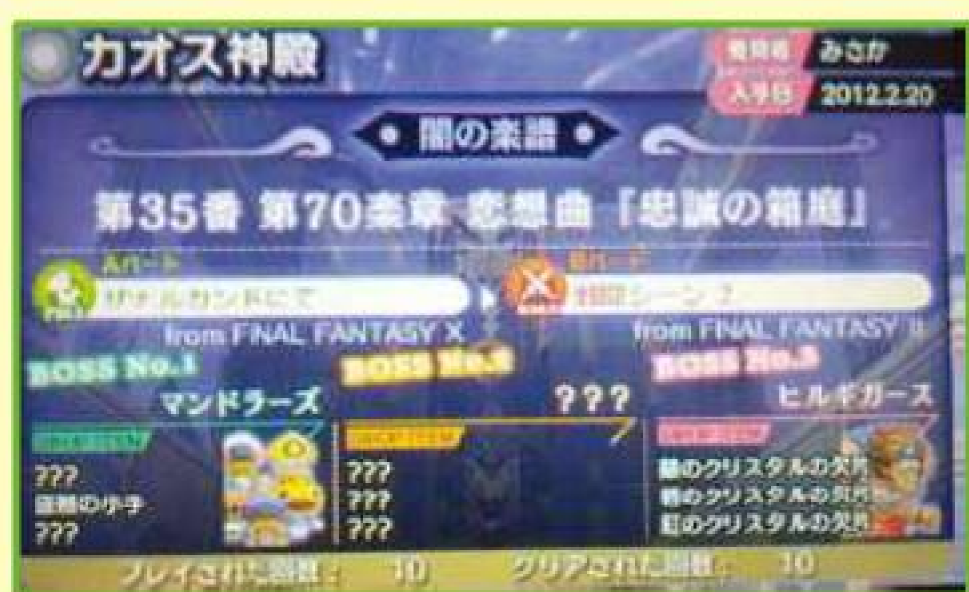





### 混沌神殿（カオス神殿）

在系列模式的进行过程中获得了1000节奏点数之后，便会得到最初的暗之谱面，这时混沌神殿模式便会解锁。该模式为游戏中隐藏要素的载体，神殿里包含着众多的暗之谱面，每通过一个便会追加新谱面，每一个谱面都包含着FMS和BMS各一首。FMS中，角色行进的距离会影响最终BOSS的出现，每个谱面都有3种不同的BOSS，每个BOSS有三个不同的掉落物品。

该模式中的谱面全部为神殿模式专有，包含很多隐藏曲目，初期不会在挑战模式中出现。该模式还支持最多4人进行联机游戏。



## 邂逅通信（すれちがい通信）

在此模式中，玩家可以对自己的邂逅名片进行编辑、观看好友的名片，同时可以与其他玩家交换已获得的暗之谱面。可以编辑的内容包括称号，背景、角色和签名。



## 博物馆（ミュージアム）

博物馆为游戏收集要素的展示区，包含レコード（纪录）、コレクション（收藏）、シアター（剧场）和ミュージックプレイヤー（音乐播放器）。

纪录：包含玩家在游戏中的各种数据，每个数据都有星数，最高为4颗，另外纪录中还陈列着游戏的64条实绩。

收集：为游戏的集卡册，集卡册中陈列着从节奏游戏中获得的卡片，卡片正面为角色、背面为文字描述。卡片可以通过重复获得提升等级，当卡片达到4级时便会解锁该卡片的闪卡，闪卡包含了3个该卡片角色的姿态，当卡片达到7级时便会解锁该卡片的超级闪卡，所有卡片均可通过放大镜进行详细观看。卡片除了可以从节奏游戏中获得，还可以通过在集卡册下方输入密码获得，密码在官方网站定期公布。



剧场：其中包含着1到13代的EMS背景动画。

音乐播放器：顾名思义，里面包含着所有游戏中出现过的音乐，当然这些音乐都需要靠节奏点数不断解锁。玩家还可以标记自己喜爱的乐曲或者调整播放模式。

## 追加乐曲下载

游戏发售后第一天，官方便公布了8首DLC乐曲，包括4首BMS和4首FMS，乐曲本身的质量都很高，目前售价是100日元一首。



# 挑战模式全曲目

只有系列模式中的曲目以及Encore的曲目与挑战模式的完成度有关联。

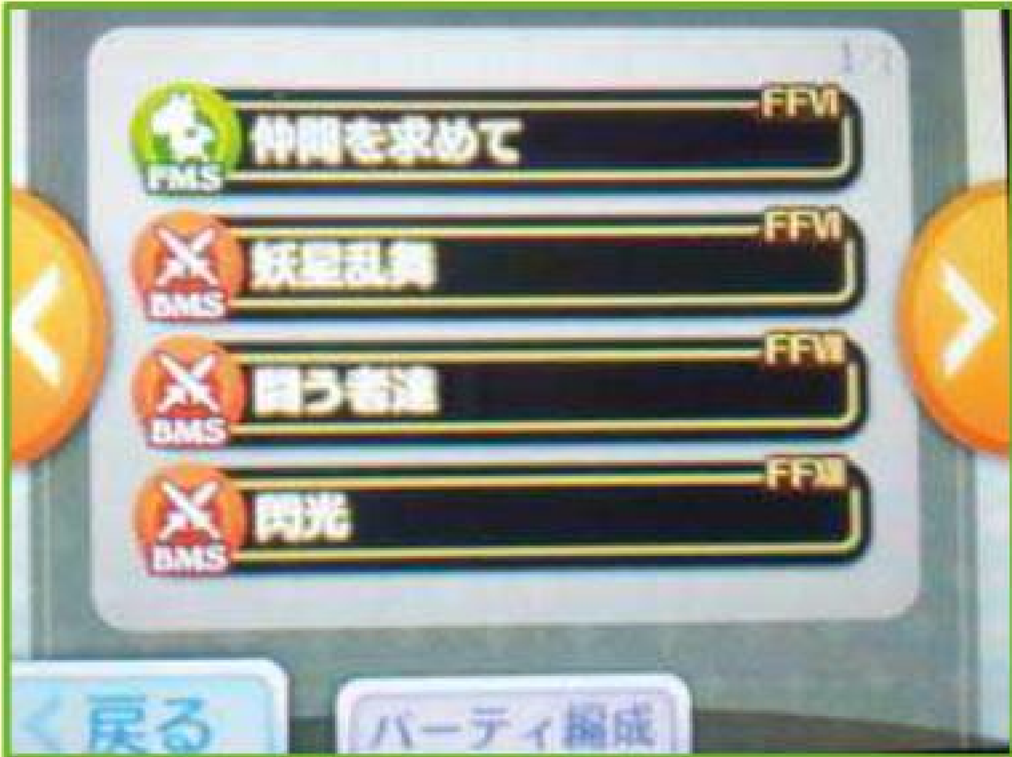


| 曲目类型 | 曲目名称 |
|---|---|
| Final Fantasy Ⅰ | |
| BMS | 战斗シ–ン |
| FMS | メインテ–マ |
| EMS | オ–プニング・テ–マ |
| Final Fantasy Ⅱ | |
| BMS | 战斗シ–ン2 |
| FMS | メインテ–マ |
| EMS | 反乱军のテ–マ |
| Final Fantasy Ⅲ | |
| BMS | バトル2 |
| FMS | 悠久の风 |
| EMS | 水の巫女エリア |
| Final Fantasy Ⅳ | |
| BMS | ゴルベ–ザ四天王とのバトル |
| FMS | FF4メインテ–マ |
| EMS | 爱のテ–マ |
| Final Fantasy Ⅴ | |
| BMS | ビッグブリッヂの死斗 |
| FMS | 4つの心 |
| EMS | はるかなる故乡 |
| Final Fantasy Ⅵ | |
| BMS | 决战 |
| FMS | ティナのテ–マ |
| EMS | セリスのテ–マ |
| Final Fantasy Ⅶ | |
| BMS | 片翼の天使 |
| FMS | メインテ–マ |
| EMS | エアリスのテ–マ |

| 曲目类型 | 曲目名称 |
|---|---|
| Final Fantasy Ⅷ | |
| BMS | The Man with the Machine Gun |
| FMS | Blue Fields |
| EMS | Waltz for the Moon |
| Final Fantasy Ⅸ | |
| BMS | バトル1 |
| FMS | あの丘を越えて |
| EMS | その扉の向こうに |
| Final Fantasy Ⅹ | |
| BMS | シ–モアバトル |
| FMS | ミヘン街道 |
| EMS | 素敌だね |
| Final Fantasy Ⅺ | |
| BMS | Awakening |
| FMS | Ronfaure |
| EMS | FFⅪオ–プニングテ–マ |
| Final Fantasy Ⅻ | |
| BMS | 剑の一闪 |
| FMS | ギ–ザ草原 |
| EMS | 帝国のテ–マ |
| Final Fantasy ⅩⅢ | |
| BMS | ブレイズエッジ |
| FMS | サンレス水乡 |
| EMS | 运命への反逆 |
| Encore | |
| BMS | 妖星乱舞 |
| BMS | 闪光 |
| FMS | 仲间を求めて |
| BMS | 斗う者达 |

| Encore（附加隐藏曲目） | | | |
|---|---|---|---|
| 曲目类型 | 曲目名称 | 出自作品 | 获得方法 |
| BMS | 妖星乱舞 | Final Fantasy Ⅵ | 取得10000节奏点数后获得 |
| BMS | 闪光 | Final Fantasy ⅩⅢ | 取得15000节奏点数后获得 |
| FMS | 仲间を求めて | Final Fantasy Ⅵ | 取得20000节奏点数后获得 |
| BMS | 斗う者达 | Final Fantasy Ⅶ | 取得25000节奏点数后获得 |
| Chaos | | | |
| 曲目类型 | 曲目名称 | 出自作品 | 获得方法 |
| FMS | グルグ火山 | Final Fantasy Ⅰ | 取得27500节奏点数后获得 |
| BMS | バトル1 | Final Fantasy Ⅳ | 取得30000节奏点数后获得 |
| FMS | 巨人のダンジョン | Final Fantasy Ⅳ | 取得32500节奏点数后获得 |
| BMS | 死斗 | Final Fantasy Ⅵ | 取得35000节奏点数后获得 |
| FMS | マンボdeチョコボ | Final Fantasy Ⅴ | 取得37500节奏点数后获得 |
| BMS | J–E–N–O–V–A | Final Fantasy Ⅶ | 取得40000节奏点数后获得 |
| FMS | 最期の日 | Final Fantasy Ⅶ | 取得42500节奏点数后获得 |
| BMS | 守るべきもの | Final Fantasy Ⅸ | 取得45000节奏点数后获得 |

| 2月16日DLC歌曲 | | |
|---|---|---|
| 曲目类型 | 曲目名称 | 出自作品 |
| BMS | 战斗シ–ン1 | Final Fantasy Ⅱ |
| BMS | 最后の斗い | Final Fantasy Ⅳ |
| BMS | Fighters of the Crystal | Final Fantasy Ⅺ |
| BMS | 宿命への抗い | Final Fantasy ⅩⅢ |
| FMS | 光を求めて | Final Fantasy Ⅴ |
| FMS | 星降る峡谷 | Final Fantasy Ⅶ |
| FMS | Ride On | Final Fantasy Ⅷ |
| FMS | いつか终わる梦 | Final Fantasy Ⅹ |



# 混沌神殿模式研究

## 暗之谱面编号

混沌神殿是以暗之谱面为主的模式，所有暗之谱面的命名都遵循着一个规律——第A番 第B乐章 ～曲（曲名）。A代表该暗之谱面的难易度，数字越大，难度越高，最高为99；B为两位数，十位数字代表该暗之谱面的FMS，个位数字代表该暗之谱面的BMS。暗之谱面根据难度的变化，谱面也会发生相应的变化，90番以上高难度谱面下，会出现划动音符90度旋转的情况。“～曲”中的“～”部分也是有一定的出现规律，这个规律和上面FMS以及BMS的出现规律一致。




| 十位数字 | FMS曲名 | ～曲 |
|---|---|---|
| 0 | グルグ火山 | 义礼、赞美 |
| 1 | 悠久の风 | 交响、勇壮 |
| 2 | 巨人のダンジョン | 象征、流浪 |
| 3 | マンボdeチョコボ | 嬉游、余兴 |
| 4 | ティナのテ–マ | 小夜、幻想 |
| 5 | 最期の日 | 夜想、愁嘆 |
| 6 | Blue Fields | 庭园、协和 |
| 7 | ザナルカンドにて | 悲哀、恋想 |
| 8 | Vana'diel March | 宴舞、进击 |
| 9 | サンレス水乡 | 创造、秘境 |

| 个位数字 | BMS曲名 | ～曲 |
|---|---|---|
| 0 | 战斗シ–ン2（FFⅡ） | 回归、追想 |
| 1 | バトル1（FFⅣ） | 奏鸣、舞踏 |
| 2 | ビッグブリッジの死斗 | 霸道、轮舞 |
| 3 | 死斗 | 奇想、円舞 |
| 4 | J–E–N–O–V–A | 天命、狂诗 |
| 5 | The ma nwith the Machine Gun | 舞乐、遁走 |
| 6 | 守るべきもの | 启示、行进 |
| 7 | シ–モアバトル | 梦想、灵云 |
| 8 | エンディング・ム–ビ–（FFⅫ） | 轮回、归结 |
| 9 | 运命への反逆 | 星运、数奇 |

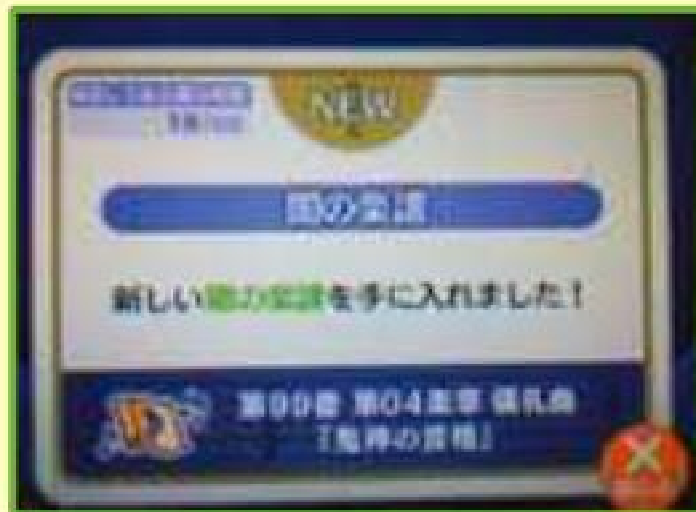
※ザナルカンドにて、Vana'diel March和エンディング・ムービー（FFⅫ）这三首曲目在挑战模式中是玩不到的。

另外，新获得的暗之谱面的难度编号，和之前BMS开始时队伍的平均等级一直，若队伍为99级，则必会出现第99番谱面。第一次获得的暗之谱面固定为第5番，之后出现的谱面就完全随机了。

**※注：若想出现第1番，可以尝试在BMS失败时更换队伍成员。**

## 暗之谱面BMS中BOSS的出现条件

·暗之谱面BMS里的BOSS由之前FMS中角色走过的距离决定。




·若经过BOSS2&3的牌子，则会出现BOSS2或BOSS3，若未经过则必定出现BOSS1。

·进入BOSS2&3的BMS后，根据打倒第二只怪物之前的成绩出现BOSS，若成绩良好就会出现BOSS3。

·若想出现BOSS2&3，推荐使用速度快的角色，反之则推荐速度慢的角色，另外陆行鸟的加速段对距离也有很大的影响，玩家可以使用道具来选择高速的陆行鸟进行加速。

·每个BOSS均有3个固定的掉落物品，这些物品多为欠片和稀有道具。

## 刷欠片

暗之谱面的BOSS多会掉落欠片，所以在暗之谱面刷欠片是一个不错的选择，但是有些欠片的出现不是完全随机的，要满足一定的难度条件。除了以下欠片外，其余的欠片都没有难度要求，完全随机获得。

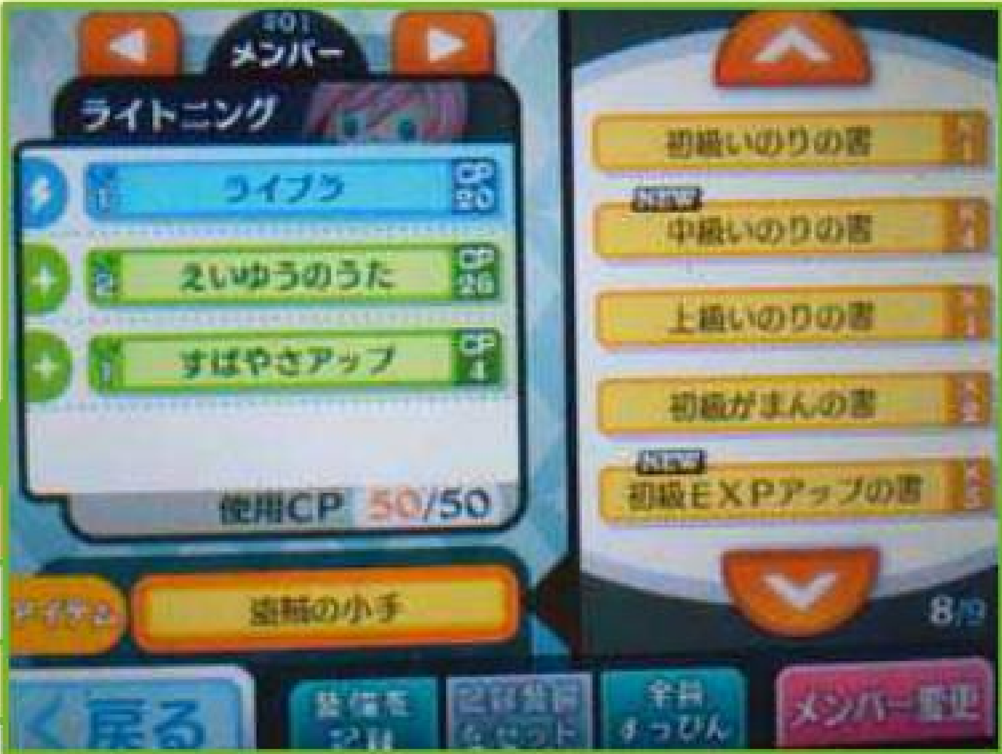
| 虹のクリスタルの欠片 | 28番难度以上 |
|---|---|
| 白のクリスタルの欠片 | 30番难度以上 |
| 金のクリスタルの欠片 | 40番难度以上 |
| 灰のクリスタルの欠片 | 40番难度以上 |
| 紫のクリスタルの欠片 | 40番难度以上 |
| 紺のクリスタルの欠片 | 50番难度以上 |
| 黒のクリスタルの欠片 | 50番难度以上 |

## 推荐的刷欠片小诀窍

标记好已经刷出过欠片的暗之谱面，推荐难度不高的，队伍里换上等级尽可能高的角色，在技术允许的情况下，推荐玩家尽量装备增加攻击力的技能以及对BOSS用技能，这样就可以一轮杀掉至少两个BOSS，得到的欠片数量很容易变成两个或更多，之后反复刷即可。

# 道具研究

道具的入手方法分为三种，分别是FMS中结尾角色赠予、BMS中怪物掉落或偷取。下面列出各种道具的具体作用。



| 回复类 | |
|---|---|
| 道具名称 | 效果解析 |
| ポ-ション | HP低于20%时发动，HP回复30% |
| ハイポ-ション | HP低于15%时发动，HP回复50% |
| エクスポ-ション | HP低于10%时发动，HP回复70% |
| エリクサ- | HP低于10%时发动，HP完全回复 |
| フェニックスの尾 | HP为0时发动，HP回复30% |
| フェニックスの羽 | HP为0时发动，HP完全回复 |
| 节奏游戏开始或结束时使用类 | |
| 道具名称 | 效果解析 |
| ひかりのカ-テン | 队伍受到的伤害减少15%，效果持续到节奏游戏结束 |
| 英雄の药 | 队伍受到的伤害减少30%，效果持续到节奏游戏结束 |
| モグのお守り | 概率类技能增加50%发动概率 |
| リボン | 大幅增加稀有物品入手概率 |
| きょじんのくすり | 队伍中全员HP上限增加15% |
| バッカスのさけ | BMS中使用，全员力量增加15% |
| けんじゃのちえ | 全员魔力增加15% |
| エルメスの靴 | 全员速度增加15% |
| ミラテテ样言行录 | 结算画面时使用，全员获得经验大幅增加 |
| モルルのお守り | 节奏游戏结束后获得的道具全部为卡片且为未获得过的卡片 |
| BMS类 | |
| 道具名称 | 效果解析 |
| ラムウの魔石 | 特征区域进入时发动，若召唤成功，召唤兽为拉姆 |
| シヴァの魔石 | 特征区域进入时发动，若召唤成功，召唤兽为希瓦 |
| イフリ-トの魔石 | 特征区域进入时发动，若召唤成功，召唤兽为伊夫里特 |
| オ-ディンの魔石 | 特征区域进入时发动，若召唤成功，召唤兽为奥丁 |
| バハム-トの魔石 | 特征区域进入时发动，若召唤成功，召唤兽为巴哈姆特 |
| 魔法のランプ | 特征区域进入时发动，不会出现召唤失败的情况 |
| しゅりけん | 怪物体力一半以下时发动，给予怪物轻微伤害 |
| ふうましゅりけん | 怪物体力一半以下时发动，给予怪物轻伤害 |
| なんきょくのかぜ | 怪物体力1/3以下时发动，给予怪物中等伤害 |
| ボムのかけら | 怪物体力一半以下时发动，给予怪物高伤害 |
| ゼウスのいかり | 怪物体力3/4以下时发动，给予怪物极高伤害 |
| 盗贼の小手 | 在技能ぬすむ发动前先行发动，偷取必定成功 |

| FMS类 | |
|---|---|
| 道具名称 | 效果解析 |
| タンタルの野菜 | 特征区域进入时发动，若呼叫陆行鸟成功，则必定出现红色陆行鸟 |
| ギサ—ルの野菜 | 特征区域进入时发动，若呼叫陆行鸟成功，则必定出现黄色陆行鸟 |
| シルキスの野菜 | 特征区域进入时发动，若呼叫陆行鸟成功，则必定出现白色陆行鸟 |
| チョコボの羽 | 特征区域进入时发动，不会出现呼叫陆行鸟失败的情况 |
| EMS类 | |
| 道具名称 | 效果解析 |
| ペンダント | 特征区域进入时发动，必定进入附加影像 |
| 书籍类 | |
| 道具名称 | 效果解析 |
| ケアルガの书 | 学会技能ケアルガ |
| 初级いのりの书 | 学会技能いのり（Lv.1） |
| 中级いのりの书 | 学会技能いのり（Lv.2） |
| 上级いのりの书 | 学会技能いのり（Lv.3） |
| 初级がまんの书 | 学会技能がまん（Lv.1） |
| 中级がまんの书 | 学会技能がまん（Lv.2） |
| 上级がまんの书 | 学会技能がまん（Lv.3） |
| おもいだすの书 | 学会技能おもいだす |
| 初级EXPアップの书 | 学会技能EXPアップ（Lv.1） |
| 中级EXPアップの书 | 学会技能EXPアップ（Lv.2） |
| 上级EXPアップの书 | 学会技能EXPアップ（Lv.3） |
| EXP集中の书 | 学会技能EXP集中 |
| トレジャ—ハンタ—の书 | 学会技能トレジャ—ハンタ—（Lv.1） |
| ぜになげの书 | 学会技能ぜになげ |
| レベル5フレアの书 | 学会技能レベル5フレア |
| ぬすむの书 | 学会技能ぬすむ（Lv.1） |
| サイトロの书 | 学会技能サイトロ（Lv.1） |
| ダッシュの书 | 学会技能ダッシュ（Lv.1） |



# 角色研究

## 能力

每个角色都有ちから（力量）、まりょく（魔力）、すばやさ（速度）、うん（运）这四种能力值，每种能力有从F到MASTER的级别，玩家通过获得经验可以使这些能力数值得到提高，最高数值为255。



| 力量 | 与角色在BMS中的攻击力有关 |
|---|---|
| 魔力 | 与角色在BMS中的魔法伤害有关 |
| 速度 | 与角色在FMS中的行进速度有关 |
| 运 | 与角色在BMS中取得掉落物品以及在FMS中遇到莫古利的几率有关 |

## 技能（アビリティ）

游戏中技能分为条件发动系和常时适用系两类，顾名思义前者是在满足一定条件后才能发动，后者是一直可以发动。每个角色都有数个技能装备槽并具有初期技能，之后通过升级会学到更多强力的技能，这些技能在节奏游戏中往往都有举足轻重的作用。条件发动系的技能分为伤害回避、特殊、回复&辅助、物理伤害、魔法伤害、特殊伤害这六类，蓝色的装备槽可以装备这类技能；常时适用系的技能分为数值增加、歌、特殊这三类，绿色的装备槽可以装备这类技能。

# 实绩一览

实绩，顾名思义就是玩家确确实实取得的成绩，实绩系统类似于X360的成就系统，每一条实绩就相当于一个成就，每条实绩都需要玩家在游戏中达到一定的要求。



| 第一章 |
| --- |
| 通过系列模式中所有章节 |
| 召唤出所有召唤兽 |
| 观看过所有的Extend Movie |
| 骑乘过所有陆行鸟 |
| 第一次收集到水晶欠片 |
| 与别人交换名片 |
| 初次全连 |
| 初次全Critical判定 |
| **第二章** |
| 挑战模式游玩100回 |
| 挑战模式游玩300回 |
| 挑战模式游玩500回 |
| 暗之乐谱通过15种 |
| 暗之乐谱通过50种 |
| 暗之乐谱通过99种 |
| 练习过50回 |
| 自动演示50回 |
| **第三章** |
| 1名角色到达99级 |
| 4名角色到达99级 |
| 10名角色到达99级 |
| 取得15种称号 |
| 取得50种称号 |
| 取得100种称号 |
| 取得所有称号 |
| 击破所有的怪物 |
| **第四章** |
| 击破100只怪物 |
| 击破500只怪物 |
| 击破1000只怪物 |
| 召唤兽出现100回 |
| 骑乘陆行鸟100回 |
| 遇到莫古利100回 |
| 观看Extend Movie 100回 |
| 分数总计达到10亿 |
| **第五章** |
| 分数总计达到30亿 |
| 分数总计达到50亿 |
| 不进入特征区域10回 |
| 不进入特征区域30回 |
| 发动技能500回 |
| 发动技能1000回 |
| 使用道具50回 |
| 使用道具100回 |
| **第六章** |
| 1场击破7只以上怪物 |
| 1场发动10回以上技能 |
| 得到克斯莫斯 |
| 在暗之谱面中击败混沌 |
| 无装备通过究极谱面 |
| 全连一个暗之谱面 |
| 联机完成暗之谱面 |
| 游戏时间突破100小时 |
| **第七章** |
| 通过所有究极谱面 |
| 所有基本谱面取得S或以上评价 |
| 所有熟练谱面取得S或以上评价 |
| 所有究极谱面取得S或以上评价 |
| 所有基本谱面全连 |
| 所有熟练谱面全连 |
| 所有究极谱面全连 |
| 所有基本路线取得S或以上评价 |
| **第八章** |
| 所有熟练路线取得S或以上评价 |
| 所有究极路线取得S或以上评价 |
| 收集到所有的影像 |
| 收集到所有的音乐 |
| 收集到所有的卡片 |
| 取得所有角色 |
| 所有谱面不装备技能和道具通过 |
| 所有角色到达99级 |






Q版风格的人设让人眼前一新，系列模式做得非常好，五首曲目的一体化以独特的方式阐释了《最终幻想》的历代作品。本作为MUG和RPG的结合，游戏中代入了RPG中的等级、装备、技能、物品、宝箱、BOSS等经典要素，在游玩音乐游戏的同时加入了这些，可谓是给了玩家们全新的体验。游戏的剧情流程通关需要7~8小时，不过之后有非常多的要素等待玩家收集，想要完美本作，请做好上百小时的心理准备吧！




超萌超人气的"粘土"手办首次游戏化登陆PSP平台，游戏收录了大量人气粘土角色，游戏中玩家不仅可以操纵自己钟爱的角色进行紧张刺激的冒险，还可以收集各种不同的服装来装扮角色，甚至可以与自己心爱的角色进行迷你游戏。以上如此丰富的内容可以说是将游戏的"萌"主题发挥得淋漓尽致。

文 狮子心 编 阿鲁 美编 澄香




PSP

**粘土世纪**

ねんどろいど じぇねれ~しょん

| NBGI | RPG | 日版 | 2012年2月23日 |
|---|---|---|---|
| 1人 | 4980日元 | 无对应周边 | |

相关报道：－

# 登场角色背景介绍

各种高人气的角色是本作的一大卖点，以下是游戏中登场的各位动漫角色。

| 角色 | 登场作品 |
|---|---|
| ブラック★ロックシュ－タ－、デッドマスタ－、ブラックゴ－ルドソ－ | 黑岩射手 |
| セイバ－、ライダ－、远坂凛、间桐樱、イリヤ | Fate/stay night |
| 高町なのは、フェイト・テスタロッサ | 魔法少女奈叶 |
| ルイズ | 零之使魔 |
| 凉宫ハルヒ、长门有希、朝比奈みくる | 凉宫春日的忧郁 |
| ぐま子 | GoodSmile Company吉祥物 |
| 博丽灵梦、雾雨魔理沙，レミリア・スカ－レット | 东方PROJECT |
| 牧濑红莉栖、椎名まゆり | 斯坦因之门 |
| ミルヒオ－レ | DOG DAYS |

# 游戏操作

| 按键 | 说明 |
|---|---|
| 滑杆 | 控制角色移动 |
| 方向键 | 旋转视角 |
| △ | 打开菜单 |
| ○ | 对话/确定 |
| × | 跳跃/取消/跳过战斗动画 |
| L/R | 菜单中切换角色 |

游戏属于十分传统的RPG式操作，方向键控制视角十分重要，因为游戏中视角范围较小，很多道路容易被遮挡，所以在迷宫中要多旋转视角来寻找通路。另外战斗中按×键跳过战斗动画这点对于节奏偏慢的本作来说十分实用。

# 场景功能

## 粘土小屋

在完成黑岩射手的第一个任务之后，玩家就会被传送到这个粘土小屋中。小屋中间的受理台是接受各种委托的地方；受理台上的日记本是用来进行存档的；在第一层的左下方是商店，这里可以买到各种道具和装备；上楼梯后中间的房子里面有一个带"！"的衣柜，可供玩家编成队

伍。游戏中的角色会随着流程逐渐加入队伍，玩家可以在这里组合出自己最喜爱的阵容，另外一些特定的主线任务是必须使用指定的角色才能接受的。玩家在地图中显示的控制角色默认是队伍中顺序第一名的那位角色，因此玩家可以通过衣柜调整队伍的顺序，把自己喜爱的角色放在队伍的第一位，这样在地图上控制自己喜爱的领队角色来进行游戏可是很满足的。

## 跳舞场景

从粘土小屋大门离开的时候，选择菜单中的“ダンス”（需要剧情发展到第三章才会出现此选项），就能让队伍中的所有角色去一个场景中表演舞蹈。在舞蹈模式中玩家不能直接操控角色，画面下方那个较长的计量槽是用来对粘土人们的舞蹈进行评分的。如果粘土人们在舞蹈过程中，头上提示音符符号的话则会对评分有所提升，反之如果角色是哭脸状态的话，则表示该角色目前对于舞蹈感到棘手。舞蹈中各个角色的表现与当前的心情有直接的关系，心情指数比较好的时候，角色在舞蹈中的表现会好很多，但其实看到粘土人们一副哭脸、手足无措的样子会让人觉得很萌……




## 交流场景

在离开粘土小屋之后，选择菜单中的“コミュニケ-ション”（需要剧情发展到第四章才出现该选项），这里就是玩家与角色们交流的地方。交流对于角色心情的影响特别大，好的心情会对接下来的战斗部分大有益处，角色的攻、防、回避等数值有明显的提高。进入交流模式后，右上角可以看到角色当前的心情如何，心情如果达到最高的话就是一个金色的笑脸，最差则是一个蓝色的哭脸。下面列出菜单中各个选项的具体作用：

### 呼ぶ

跟角色打招呼，也意味着你跟角色的交流就开始了，随后会出现下级菜单。“话す”即与角色对话，可以提升角色的心情；“なでる”为摸角色的头或者脸，能够提升角色的心情，不过有时候也会下降；“あっちむいてホイ”是与角色玩迷你游戏，小游戏主要是考验玩家瞬间的判断能力，不过规则简单不代表能够轻松获胜，粘土们玩迷你游戏都很厉害，各个都不是省油的灯……

### ながめる

鉴赏模式，可以从各个角度欣赏角色。

### キャラ変更

更换角色交流，若选择了第一项“呼ぶ”，本选项就会变成灰色。

### 部屋を出る

退出交流模式。



提升角色的心情的方式不仅仅是通过交流或迷你游戏，让角色参与任务委托、战斗，甚至是使用补给道具对于角色的心情都会有不同程度的提升。相反如果玩家很长时间不理某角色，该角色的心情就很容易变成蓝色的哭脸。让粘土人们保持好的心情对于玩家的冒险是很有帮助的。

## 冒险迷宫

这里是玩家们完成各类委托的地方，各个场景的地图并不复杂，就是有时候由于视角的缘故容易看漏了迷宫中的通路。各类委托完成起来比较简单，基本都是遵循着“领取委托→在迷宫中完成委托内容→胜利后领取报酬传送回粘土小屋”的步骤来进行的。游戏中的各类委托分主线和支线，在领取任务的受理台，第一项是推动游戏剧情发展的主线任务，平时可以领取支线任务或自由出入迷宫，以此来培养角色、收集道具等。

# 战斗&爆衣系统

## 战斗系统

### 能力数值的影响

| 能力 | 作用 |
|---|---|
| 力 | 影响角色的物理攻击力 |
| 頑丈さ | 影响角色的物理防御力 |
| 速早さ | 影响角色的行动顺序和回避能力 |
| 魅力 | 影响角色辅助技能的效果 |
| 心 | 影响对于敌方辅助技能的防御效果 |
| 运 | 影响角色的命中率和会心率 |

### 辅助角色和战斗角色

本作中角色分为战斗角色和辅助角色，战斗角色负责直接参与战斗，削减敌人HP的工作，能使用各类不同威力的技




能来有效消灭敌人；辅助角色并不直接参与战斗，在战斗中也没有HP的概念，她们的能力大多是为我方附加正面效果、或对敌方附加负面效果，比如回复行动水晶，使用各类道具，降低敌人攻防、命中等等。合理配置辅助角色对于战斗的进行十分重要，需要注意的是，辅助型角色虽然不会受到HP的攻击，但是依然会受各类辅助型技能的影响。

区别于平常的技能，角色拥有属于自己的固有技，这些固有技大多十分强悍，威力效果是普通技能的数倍，但是相应地消耗行动水晶量也比较大，平常也需要谨慎使用。角色都有属于自己的特性，利用好这些特性对于战斗也是很有帮助的，例如ライダ－的特性是“增大遇敌时发动先制攻击的概率和100%能够在战斗中逃跑”，这对于遇敌率非常高的本作来说是十分有用的。

### 行动水晶

虽然是传统的回合制RPG模式，但是本作也加入了一个颇具战术性的“行动水晶”系统。游戏中的所有技能都会消耗一定量的行动水晶，水晶的消耗量与招数的威力直接相关，而角色当前的水晶数量不仅关系到角色的技能释放，对于角色的攻防影响更是明显，因此在游戏中如何把握好水晶的消耗和回复是需要仔细斟酌的。水晶的回复和消耗情况总结如下：

#### 回复水晶的情况

使用回复水晶的道具；我方辅助技能回复；在角色行动之后，行动水

晶小于三颗时，会于下回合的开始时回复半颗水晶；先制攻击时。

### 消耗水晶的情况

使用各类技能时；被敌方辅助技能减少；在角色行动之后，行动水晶大于三颗时，会于下回和的开始时减少半颗水晶；遇敌出现被敌人先制的情况时；逃跑失败时。

另外，当角色的行动水晶达到5颗时，角色会进入爆气状态，此状态下不仅各项能力大幅提升，最重要的是在爆气后两回合内任何行动都不会减少行动水晶，这时候可以大胆使用角色的大威力固有技。两回合之后，行动水晶会自动变为3颗。




## 爆衣系统

游戏中攻击敌人或被敌人攻击时，战斗画面左上方的能量槽会逐渐增加，当能量槽达到一定程度时，就能对敌人进行“集中攻击”。集中攻击后会有一定几率获得敌人身上的特定衣服，很多可爱的衣服只有通过此方法获得。集中攻击时正确输入画面中提示的按键QTE能提升获得衣服的概率。只要能量足够，可以多人连携发动集中攻击，这样获得衣服的几率就会变得很高了。另外战斗中只要发动过集中攻击就有机会得到敌人的衣服，不需要使用集中攻击打倒敌人。另外集中攻击只对人形态的敌人有效，对各种怪物或者BOSS时无法发动。



## 系统心得

游戏后期的战斗还是有一定难度的，敌我双方都基本承受不了对方的几次攻击，这时候各种道具就非常重要了。行动水晶对于角色的攻防影响十分显著，因此战斗时以提升角色的行动水晶为优先。比如在保持3颗水晶的基准数量下，一回合内使用4颗水晶回复道具，迅速将我方两名角色提升到5颗水晶的爆气状态，在此之后放心使用大威力的固有技来对强力敌人进行攻击，打出过千的伤害不是难事，此方法是后期对付BOSS时行之有效的手段，有效地回避了固有技高消耗的负面效果。出现可以爆衣的人形态敌人时，一定要利用好集中攻击获得她们的衣服，敌人身上掉落的很多装备都要比玩家花钱买来的好，而且收集各类衣服装扮角色也是游戏的一大乐趣。




**本作的素质只能算不过不失，亮点和缺点都比较明显。每个粘土人的模型制作得都十分精细，在传统RPG之外的一些收集、育成、交流部分做得还是相当不错的，但略显简陋的场景还有拖沓的游戏节奏比较考验玩家长期游戏的耐心，有限的敌人种类和大量重复的动作模组不禁让人怀疑厂商的诚意。不过实际游戏过程中，看着一个个激萌的粘土人，这些缺点显得又不是很重要了……**

收罗近期精品二线游戏

# 游戏一品轩

栏目主持：LIKY　　文 翔Starry、Civily练

iOS平台上复刻的《逆转裁判》终于上架，除了音乐重新编配过外，只增加了一个不痛不痒的成就模式，玩起来并没太多新鲜感，看来还是老老实实耐心等待《逆转5》早日推出吧。

本辑 游戏推荐

## 科幻世界中的赛车漂移！

### PSP 极光竞速 Aero Racer

| Halfbrick Studios | RAC |
|---|---|
| 美版 | 容量：48.3 MB |

或许大家对Halfbrick这个游戏工作室的名字还不太熟悉，但是其制作的《水果忍者》、《飞行背囊》等游戏早已声名远扬，而该工作室在PSP平台推出的这款竞速类游戏同样继承了该公司作品一贯的爽快和耐玩的特色。本作的画面实在是“其貌不扬”，太过于普通的科幻背景设定让其放在一堆游戏中很容易就会被忽略掉，一开始玩家可以在四种不同颜色的飞船中选择一艘，虽说它们的造型上有着一些不同，但是小C在实际游戏中并没发现它们在性能和操作上有什么区别。一开始玩家可以在训练模式中学习到飞船的操作，虽说此模式设计得有些繁琐，但是由于本作为飞船引入的仿真物理引擎让操作变得很微妙，所以在正式比赛前苦练一下是有很必要的。本作的赛道主要由绿色的加速带、紫色的减速带和弧形弯三个要素构成，前面两个顾名思义，玩家要充分利用它们的特点来进行比赛，比如在遇到九十度的直角弯道时，如果附近有减速带最好能去擦一下，这样有助于减小转弯的幅度不至于让飞船撞上墙壁。而弧形弯是本作的精髓所在，只要一直在弧形弯中保持飞船助推火焰能紧贴墙壁，那么反推力会让飞船瞬间产生超强的加速度并拥有超越对手的可能，所以飞船之间的竞争在这里非常激烈，特别是到了后期赛道，每一秒都必须要全神贯注才能让飞船走出最好的路线，不到最后时刻很难说谁会取得胜利。此外，如果玩家觉得战役模式太单调还有可以尝试一下方程式模式和聚会模式，在其中玩家可以和朋友们轮流切磋操作技艺。虽说本作的画面有些平庸，但瑕不掩瑜，游戏出色的赛道设计和是爽快的节奏让人能玩得非常舒畅，喜欢竞速类游戏的玩家不要错过。



▲在弧形弯的竞争异常激烈



▲游戏中的飞船看起来有些塑料感。

**推荐给**
竞速游戏爱好者·喜欢高难度操作的玩家



说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

## 3DS 动物管理员3D

ズーキーパー 3D

| Robot | PUZ |
| --- | --- |
| 日版 | 容量未知 |



▲游戏中的小鳄鱼看起来似乎并不凶恶。

《动物管理员》是几年前很流行的一款益智类游戏，近日这款经典作品被3D化移植到了3DS平台。游戏中玩家将扮演一名辛苦工作的管理员，在8×8的棋盘中对出现的7种动物进行拖动，如形成3个或3个以上同样的动物连成一线，即可将其抓获，此时在上屏幕会出现一些可爱的动画演示，而随着关卡等级的上升画面中的时间进度条也会消耗得越来越快，多设计一些连锁消除可以对进度条起到一定的恢复效果。除了基本的模式外本作还有任务、解谜、园长等模式，小C个人觉得其中的解谜模式很有意思，玩家需要根据棋盘中的情况，通过一个简单步骤连锁抓获五到六只动物，对消除的预判有着很高的要求，非常适合挑战欲望很强的玩家。虽说本作的简陋画面没有发挥3DS的真正性能，但是一些搞笑的噱头和可爱的画面仍然值得喜爱益智类游戏爱好者尝试。

**推荐给**
系列游戏的粉丝·喜欢动物的玩家

## NDS 绝代风华

FabStyle

| Koei Tecmo | SLG |
| --- | --- |
| 日版 | 编号：5203 |



▲游戏中的人设比较符合大众的审美观。

本作是光荣推出的一款另类模拟经营游戏，在游戏中玩家将扮演一名服装店的店长，为成为销量第一的名店铺而不懈努力。本作的中男女都是八头身，在形象上大到脸型小到睫毛都可以进行自由改动，不过小C想吐槽的是游戏中的人物无论身材和样貌都过于完美，虽说走的是写实风格，但实际上反而显得有些过于梦幻。游戏中的琐碎事非常多，除了需要决定店铺的装修风格外，玩家还要对销售品牌和策略进行规划，形成自己的竞争优势，而在做生意的同时不断学习也很重要，比如游戏中玩家可以选择去培训学校学习经营、社交礼仪、搭配等知识，让店铺的品味和满意度得到提高。此外，除了基本的经营部分，玩家还可以通过画口红、梳睫毛等小游戏来打扮自己，而随着玩家越来越美丽，浪子、青梅竹马、富二代等各种类型的帅哥也会主动来接近你，在玩家做生意有余力时还可以发展一段美好的爱情。

**推荐给**
喜欢经营的玩家·爱美的玩家

## PSP 水底恐慌

Aqua Panic

| EKO Software | PUZ |
| --- | --- |
| 美版 | 容量：380.4 MB |

本作是一款颇有创意的益智类游戏，在游戏中龙卷风将大量的鱼虾带离了水面，玩家需要想尽办法将鱼儿们带回家。本作由几十个精心设计的关卡组成，每个关卡上方都有一个水球把鱼虾向下吐出，沿途会经过各种不同的地形和障碍，特别是一些圆形的石头一个不留神就会让鱼虾们分流，最终掉到下方张着血盆大口的鲨鱼嘴中，而玩家需要在鱼虾被捕食前利用导弹、植物、飞镖等道具来引导它们抵达终点，比如导弹可以炸开道路，而植物可以挡住鱼虾往某一个方向移动。由于在等待鱼虾抵达终点的过程中会耗费很多时间，所以系统还专门设置了一个加速键，让玩家能玩得更加爽快。总的来说在本作中想通过关卡并不难，但是想既过关又收集完沿途的金币却极具挑战性，有些难度极高的金币还必须用鱼虾的生命才能换取（残忍啊！），喜欢动脑筋的玩家不妨尝试一下本作。



▲水下的大鱼都贪婪的等着猎物上钩。

**推荐给**
益智类游戏爱好者·喜欢挑战难度的玩家

## 3DS 疯兔 时间旅行

ラビッツ　タイムトラベル

| Ubisoft | ACT |
|---|---|
| 日版 | 容量未知 |



▲疯兔一边跑一边张着嘴，看起来很傻很可爱。

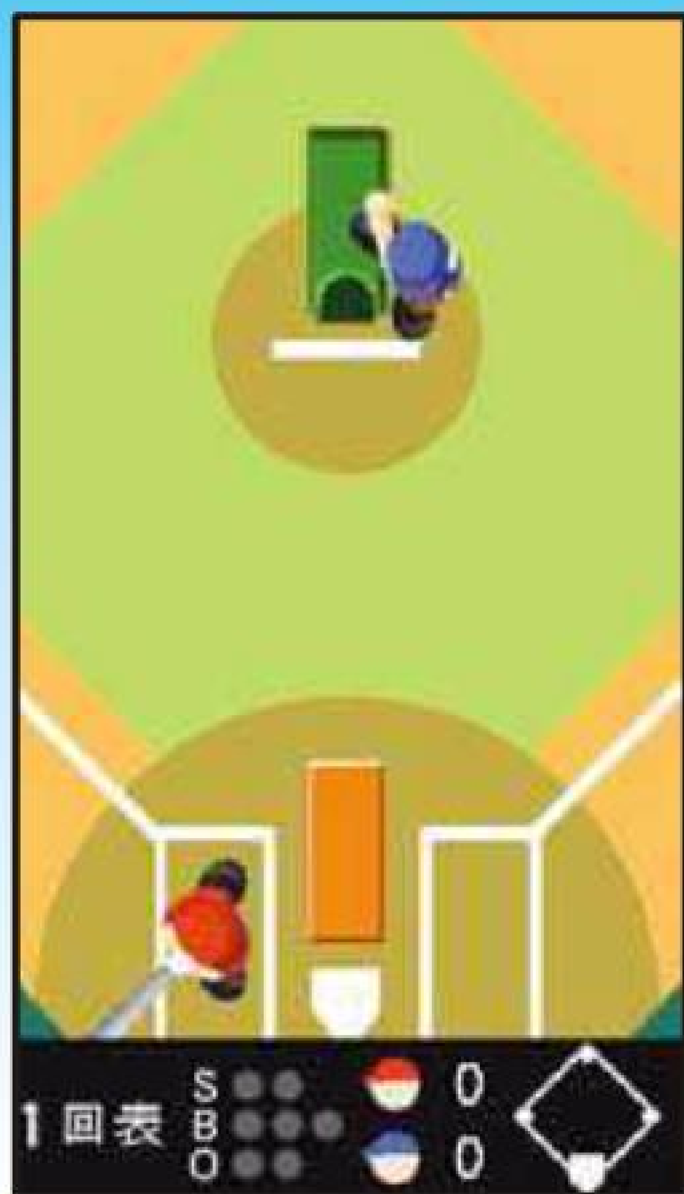
“疯兔”这个角色最早是以“《雷曼》系列”中的杂兵形象出现，而其猥琐的形象给广大玩家留下了很深的印象，现在以这群兔子为主角的作品已经登陆到了3DS平台。本作的画面采用了2D背景加3D近景的表现形式，关卡中的花草、岩石等细节都刻画得不错，由于是以穿越为主题，所以游戏中的场景类型也非常丰富。本作中的敌人数量并不算多，玩起来非常的休闲，关卡的重心更偏向于收集散落在各处的金币，玩家需要灵活运用荡绳、跳垫等道具才可能全部获得，比如一些悬在高空的金币可以通过几个跳垫连续撞击飞到高处获得，而在过关时金币达到一定数量后即可解开诸如服装、扭蛋等隐藏要素。此外，在本作的换装模式中玩家还可以对疯兔进行大改造，制作出一个属于自己的个性兔子，喜欢横版动作游戏的玩家不妨尝试一下本作。

**推荐给**
动作游戏爱好者
·疯兔的粉丝

## PSP 梦幻棒球

Make Drama Baseball

| SCE | SPG |
|---|---|
| 日版 | 容量：20.5 MB |




由于PSP主要是针对单人游玩而设计的掌机，所以一般想要进行游戏对战必须要有两台以上的机器才能进行，不过SCE就是不信邪，针对PSP的按键特点推出了这款可以两人对战的棒球游戏。在本作中，LR键分别变成了两个确定键，而四个功能键被当做了2P的方向键，在选定球场和球队后即可开始正式游戏。比赛中利用到的按键很少，只需简单地控制投球或击球的角度即可，由于球场中的球员都是固定不动的，所以进攻质量更多的是由运气成分决定，只有当球穿越众多球员碰击边线停下后，系统才会根据球所处位置决定此回合是上垒还是直接得分。综合游戏的设定来看，似乎本作并不会对专业的棒球爱好者的胃口，但是其超低的上手难度非常适合在聚会或无聊时拿出来轻轻松松地玩上几局。

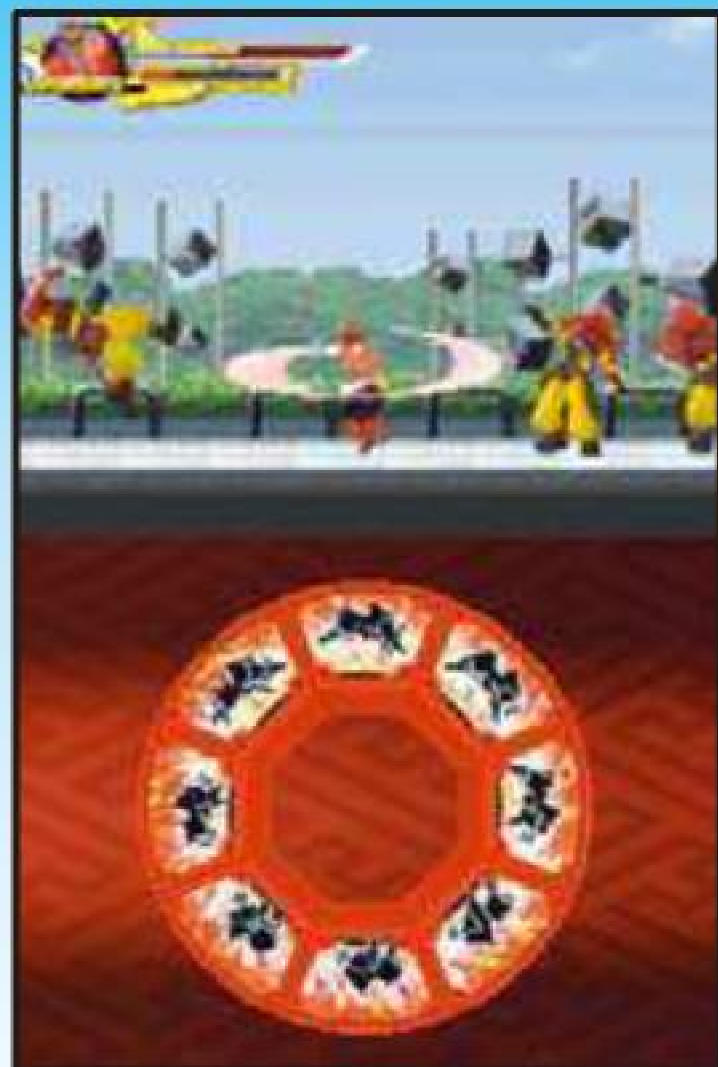
◀这种俯视角度刚开始会让人有些不习惯。

**推荐给**
不想过于专业的游戏玩家·体育类游戏爱好者

## NDS 超能战士 武士战队

Power Rangers Samurai

| NBGI | ACT |
|---|---|
| 美版 | 编号：5938 |



▲小C以前一直把超能战士和奥特曼给弄混了。

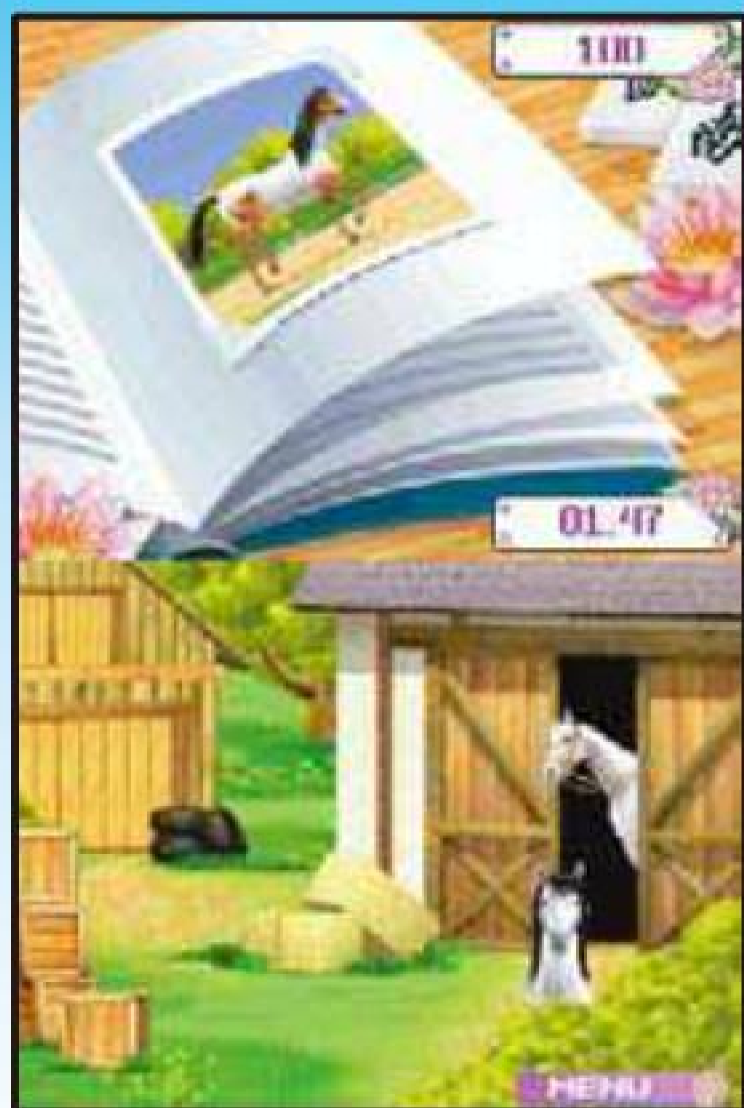
《超能战士》是日本三大特摄剧之一，而现在该系列中的《武士战队》被改编为了一款横版动作游戏。本作的画面算不上精良，但也大致保持了原剧的特色，开始玩家可以在“天、木、水、火、土”五个角色中选择一个进行游戏，虽说五个人的造型和武器有所不同，但是基本的攻击和跳跃判定都没太大区别，一般两刀就能杀死关卡中的小喽啰，不过当一大群敌人向你冲来时千万不要吝啬能量，用LR配合X键即可释放技能快速清扫战场。本作的亮点在于BOSS战玩家将化身为一个武士机器人，需要不停转动下屏的轮盘来收集行动槽能量获得攻击敌人的机会，如果和敌人的行动槽同时充满还会出现特写画面，此过程中玩家会在触摸屏和按键之间不停忙活，当最后把BOSS绝杀后会让人有种豁然开朗的感觉。虽说本作在手感、敌人AI等细节上还有些粗糙，但是作为一款改编游戏已算及格，原剧粉丝不要错过该作。

**推荐给**
喜欢动作游戏的玩家·特摄片爱好者

## NDS 我爱小马

I Love Horses

| NORDIC | PUZ |
| --- | --- |
| 欧版 | 编号：5952 |


▲哪只才是玩家的小马呢？

在地球上除了狗外，马也是与人类关系最好的动物之一，它们既有力量和速度，也让人值得信任，而本作就是一款以马为主题的游戏作品。初看起来这是一款育成类游戏，在俯视视角的农场中合理地分布着马舍、池塘、别墅等设施，但是深入游戏后会发现其实本作是一款由众多与马相关的小游戏串联起来的合集作品，玩家只要走到地图上绿色的点即可进行与该地点相关的游戏，比如在粮仓玩家将化身为一个摄影师在马群中找到自己的爱马并为它拍照，一旦拍错就会扣分，而在跑道处玩家还可以进行马匹障碍赛，在有限的时间里尽可能多地跨越障碍。虽说本作的小游戏素质还算不错，不仅画风可爱还有很多贴心的教学指导，但是太强的拼凑感可能并不会让一些专业爱马人士满意，所以小C觉得本作更适合喜欢小游戏合集的玩家。

**推荐给**
小游戏爱好者·对马感兴趣的玩家

## 一品短消息

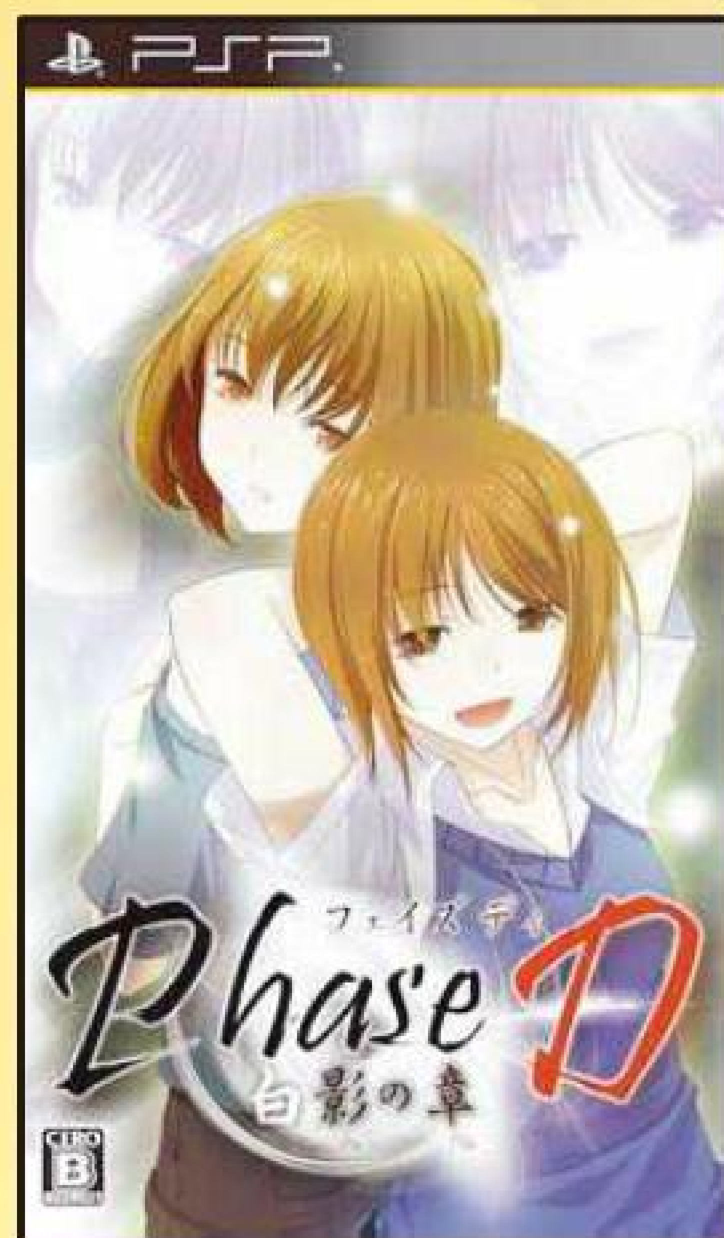
### PSP短消息

●RPG大作《碧之轨迹》近日发布了部分汉化版。由于该版本只对系统和魔法战技文本进行了汉化，不懂日语的玩家想了解完整游戏剧情还需等待。

●Boost On新作《D阶段 白影之章》近日在PSP上推出，故事讲述了主人公宫岸行人因为交通事故而失去了左手，随后在医院遇上了女主角峰夏希，并由此展开了本次的寻找记忆之旅。

●移植自PC平台的文字冒险游戏《车轮国 向日葵少女》近日被移植到了PSP平台。在本作中主角作为一个以“特别高等人”为目标的候补生，为了接受最后一个阶段的考试，回到了七年前走出的向日葵小镇，不过让他没想到的是，这个考试居然是让小镇上的三个带罪少女改过自新。

●近日推出的《初音未来冒险记》是一款网友自制的RPG游戏作品，游戏中初音将四处冒险，在游戏关卡中进行各种能力的锻炼，为成为真正的冒险家而努力奋斗。



▲《D阶段 白影之章》，寻找记忆的旅程非常漫长。

### NDS短消息

●足球RPG游戏“《雷电十一人》系列”最新作《雷电十一人3 向世界挑战 奥伽》在近日发布了简体中文版。该版本大约还剩下百分之三十的图片没有汉化，但并不会影响游戏剧情的理解，期待已久的玩家不要错过。

●惊悚恐怖游戏《千万不能看》在近日发布了简体中文版。本作收录100张以上的灵异照片，玩家要在这些充满诅咒照片上进行除灵，在照片上找出隐藏的“心灵”，对恐怖类游戏情有独钟的玩家不妨尝试一下本作。

●可爱的动作类游戏《海绵宝宝 滑板与冲浪》在近日推出了欧版。在该作中玩家将和海绵宝宝、派大星等角色一起海浪上冲刺，并探索神奇的比奇堡海底世界。

●由MSL制作的方块类游戏《神秘宝石2》在近日推出。相对前作，游戏除了对画面进行了优化外还设置了更多充满悬念的谜题，方块游戏爱好者不妨尝试一下本作。



▲汉化版已出，和队友们一起为足球疯狂吧！

最近在朋友的强烈推荐下看了英剧《黑镜》，该剧题材大胆，对过度娱乐化和高科技社会都进行了深度讨论，虽说第一季的整体质量很棒，但是平心而论也还是没有达到豆瓣上热炒的“神作”级别，平时习惯看美剧的玩家不妨尝试一下这部风格奇特的英剧。

文 纸鸢
美编 sienna

专题企划 Feature Special

# 绿茵梦想，掌间呈现
## ——掌机足球游戏回忆录

《FIFA足球》随美版PSV首发，为了这款现阶段最强的掌上足球游戏，我入手了PSV，于是近期所有的空闲时间都给了这款作品。诚实地说，PSV版《FIFA足球》给我的感觉远不及第一次玩到PSP版《WE》时来得震撼，毕竟科技发展到今天，即便机能强悍如PSV，也难震撼到早已被各种智能手机、平板电脑的屏幕熏陶得什么都入不了法眼的人们了。但无论如何，能够在掌机上玩到和家用机版如此相差无几的足球游戏，也仍然值得我这样的足球游戏爱好者欣慰。

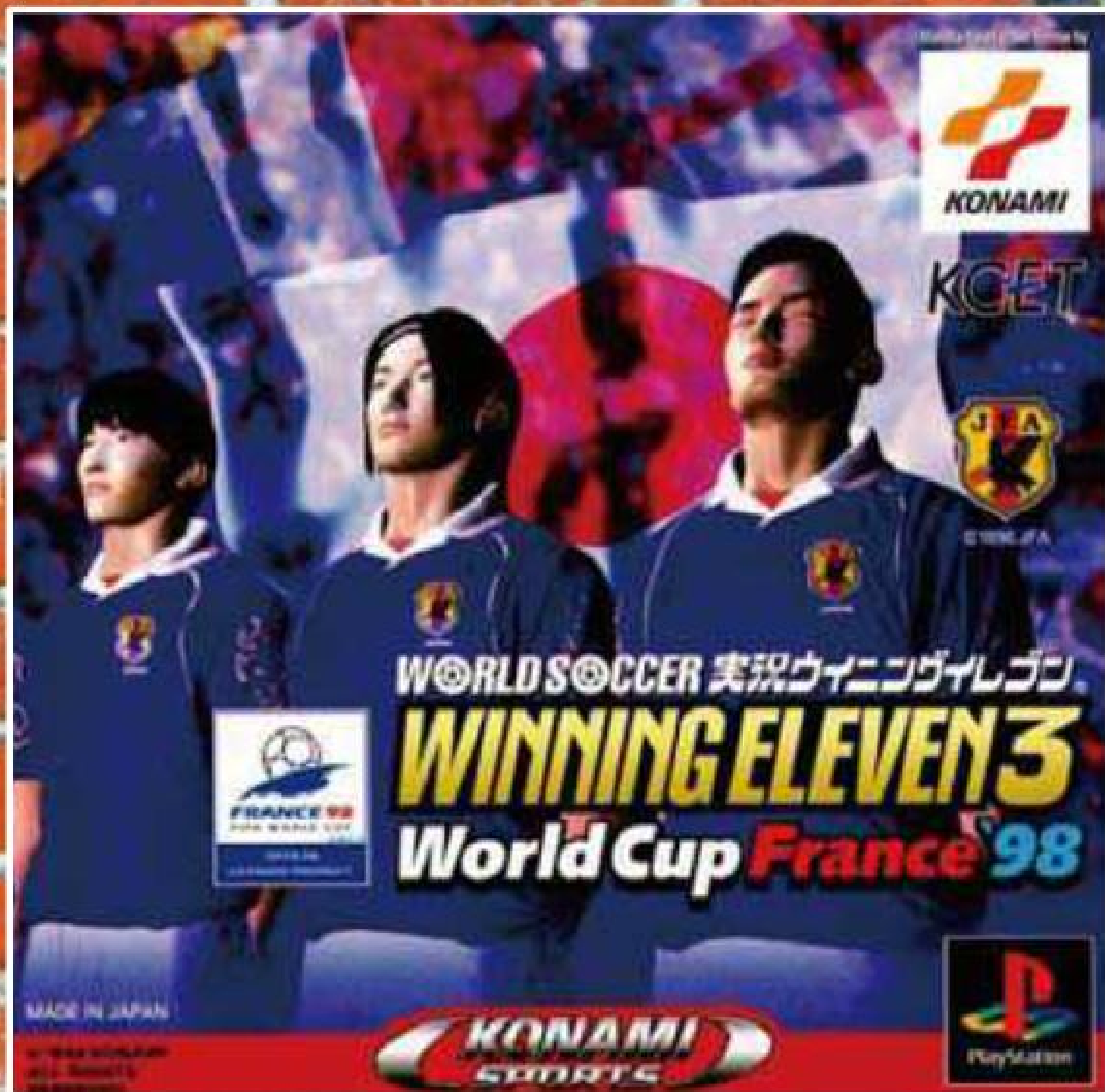
长期以来，掌机的性能总是落后于同世代的家用机，这已然成了约定俗成的规矩，所以既要做掌机玩家又要玩足球游戏的话，那就意味着永远玩只能玩到缩水的版本。不过比起家用机上足球游戏变成《FIFA》和《WE》两强争霸的局面，掌机上的足球游戏其实更加多元化，在如今看上去机能不怎么样的任天堂掌机上，更是出现了很多你不曾知道的足球游戏。

### 球迷玩家

1999年，法国世界杯落幕许久，我才开始对足球产生兴趣。之所以如此后知后觉，全因法国世界杯的比赛都是在北京时间的半夜进行，这对于当时还是小学生的我来说，根本就是在另一个世界发生的事情；反倒是大半年后，CCTV-5开始在周末的白天播放一些世界杯比赛的录像，加之上了初中后有了新朋友—W。W是个超级球迷，于是耳濡目染之下，我也渐渐喜欢上了足球。



▲1998年法国世界杯决赛后，输掉比赛的罗纳尔多，这是纸鸢对于足球的第一个记忆。









▲《WE3》，“《胜利十一人》系列”走红的开始。

最开始是足球，接下来就是足球游戏了。还是刚才说的W，带着我第一次进入了PS包机房，在那之前我只知道投币玩游戏的街机房，没想到还有按照时段玩家用机的地方，我清楚记得收费标准是2元每小时，而且几乎每次都是W请我。当年的PS包机房里，至少有一半的电视屏幕都是绿色的，不用问，那一定是两个人在对战《胜利十一人3》。作为球迷的我和W，自然不甘人后，同样也玩起了这款“《WE》系列”中的神作。不过比起初上手的我，W的水平明显高出一大截，我被他虐得完全找不到北。对战足球游戏时双方实力太过悬殊的话，会很快丧失乐趣，尤其是技不如人的那一方，于是W用尽办法放水，这才提起了我的兴趣……再后来，我去W家里做客，他家条件比较好，当时有台电脑，于是我又第一次玩到了PC版《FIFA》，我记得那是《FIFA 99》，当时的《FIFA》还被人戏称为“冰球游戏”，我亲眼看着W熟练地使用键盘，操纵着本方前锋从开球后直接一路以花式表演将球带进对方球门，于是《WE》和《FIFA》在我心目中的位置高下立判——尽管后者拥有更加真实的球队授权。

现在回头看，其实从那时起，足球游戏这个东西已经变成了《FIFA》和《WE》之间的争夺，虽然当时两个系列走的是完全不同的路线——《FIFA》在欧美更受欢迎，加上全面的官方授权，虽然游戏更像是打着足球旗号的ACT，但依然是不少电脑游戏玩家的最爱；《WE》则在家用机上兢兢业业，更加适合日本本土以及亚洲玩家，可谓最真实的足球游戏，没有之一。

既没有电脑也没有PlayStation的我，最后成为了一个掌机玩家。掌机上也有《WE》和《FIFA》，但除了名字相同之外，和家用机以及PC版根本就是截然不同的两样东西。无论什么原因，在PSP出现之前、由GB系掌机把持着的掌机平台上，EA和Konami对足球游戏霸主地位的争夺不是那么在乎，这也给了更多游戏厂商机会，他们开发出了许许多多和足球相关的掌机游戏。

##  国产篇 

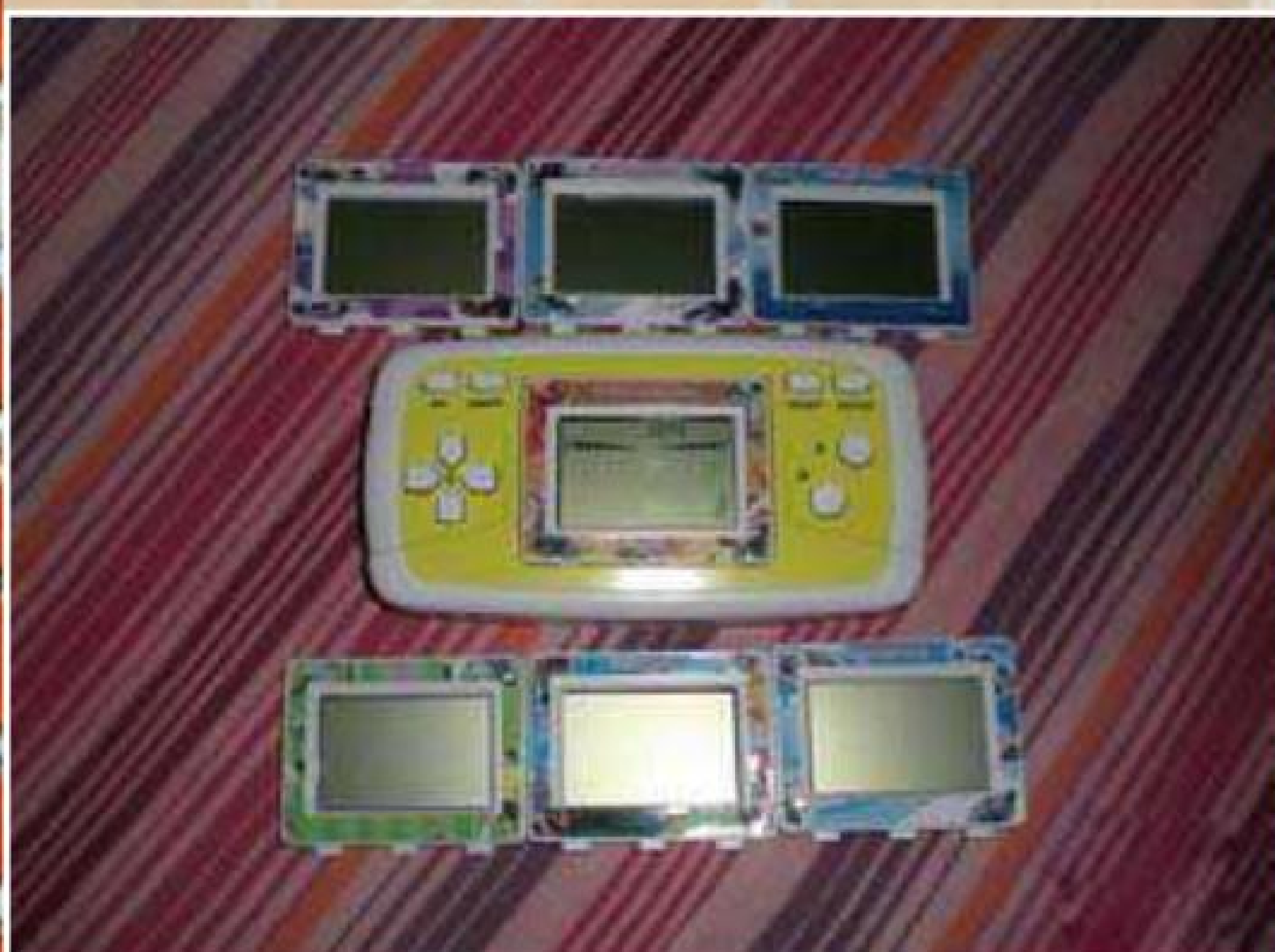
在回顾这段历史之前，先要说一段小插曲，我喜欢上足球之后，就开始尝试购买足球杂志。当时国内的足球杂志上有一些邮购广告，所售的产品大都是高仿球衣、球鞋之类的，但是有一次我竟然在一堆无聊的球衣广告中看到了一个豆腐块大小的广告——“想在你的手掌上体验足球盛宴么？立刻邮购掌上足球游戏机吧。”当时的我虽然已经知道世界上有种叫做GB的掌机了，但因为没有见过实物，所以无法确定这广告里说的究竟是什么东西，但是那广告词实在诱人——“王先生是个球迷，自从有了这台游戏机后，上班途中乘车不再无聊”、“小刘是个学生，以前看不了球，现在有了它，随时随地享受足球盛宴”……诸如此类，还好当时因为价格、不懂邮购流程等原因，这台机器我没有入手，并且没过多久就以实惠的价

格拥有了这台可以玩足球游戏的掌机——“万紫千红”。



▲翻盖版的“万紫千红”，机器本身是没有屏幕的，想要正常游戏的话需要另外插入这种卡带。

如今玩着PSV和3DS的90后甚至00后的读者们也许已经不知道我在说什么了，其实“万紫千红”就是一种国产的“Game & Watch”（什么，“Game & Watch”你也不知道，赶快去看175辑《掌机王SP》的“掌机研究所”），出现于上世纪90年代我家附近的钟表摊以及学校门口的小卖部中，有了个好听的名字——“万紫千红”。毕竟比真正的Game & Watch晚出了十多年，所以源于Game & Watch的“万紫千红”确实高于Game & Watch，将每款游戏制作成单独的游戏卡带，每个卡带拥有一个独立的屏幕，游戏时需要将卡带插入“万紫千红”里，而万紫千红这台掌机本身是没有屏幕的，只有几个简单的按键。在“万紫千红”还不算少的游戏卡带中，就有一盘名为“足球”的游戏，这也是我玩到的第一款掌上足球游戏。


▲另一种版本的“万紫千红”，下方卡带中左一便是《足球》。

游戏的玩法我大致还记得，画面中划分了三个地带，分别是本方半场、中场和对方半场，开始游戏后，玩家先控制球员从中场带球向画面上方冲，这时候会有对方球员上来抢断，玩家可以选择过人或者传球，如果顺利到达最上方，画面就会切换一下，然后玩家出现在屏幕最下方，这就意味着玩家从中场进入了对方半场，到达对方半场后会出现球门，继续向上冲就可以射门了；防守的时候，是一样的道理，只不过是对方从上往下冲。听上去还算精致吧？但实际上所谓的球员都是提前印好在屏幕上的，所以动作永远就是那么几个，玩不了多久就会知道套路，但尽管如此，当时这游戏还是让我全心全意地玩了很久。



## GB篇



GB是我拥有的第一台掌机，确切说是一台黄色的GBP。GBP是GameBoy的改良版，拥有比厚GB更小巧的身材和更大的屏幕，不过依然是黑白画面。GB上的足球游戏那可就多了，尽管我一开始买GB的时候并不是冲着足球游戏去的。

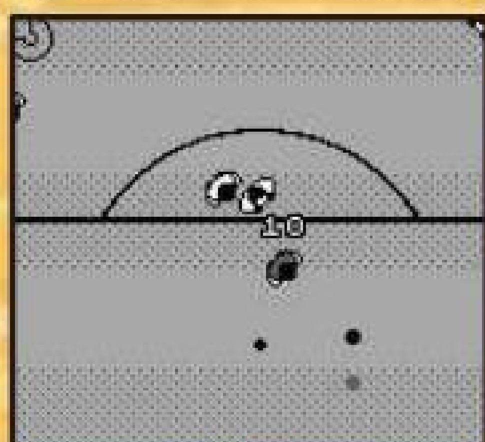
GB时代烧录卡很少见，但是有盗版卡这种东西存在，可即便是盗版卡，对于中学生来说仍然是一笔不小的负担。更麻烦的是我们那里专门做电子游戏买卖的店家很少，物以稀为贵的结果就是，本来就为数不多的几家游戏店，还大都隐藏在电子市场中，好不容易在一个不起眼的角落里找到卖家了，却发现那里的盗版GB游戏卡带价格贵得离谱，几乎快要赶上正版的价格了，同时种类还少得可怜。其实价格贵这一点还好说，毕竟买游戏还是偶尔的事情。但是卡带种类少这点就实在没办法了，尤其是GB的卡带，游戏店里摆出来的永远是那些热门的大作，像是《牧场物语》、《口袋妖怪》这一类的，而GB上的足球游戏这种受众群体很小的游戏，是根本不会在这种地方看到的。最后我选择了邮购，通过当时游戏杂志上刊登出的那些广告，虽说这些广告中有不少就是明摆着坑人的，但是偶尔也会发现那么一两家“游戏邮购业的良心”，我记得当时至少通过邮购的方式买了30盘以上的GB游戏卡带，而且其中有不少都是足球游戏。

其实我刚买GB的时候，一度是忘记了自己还是个足球游戏爱好者这件事情的，整日沉浸在做牧场主和训练师的乐趣中，但后

来在玩腻了《牧场物语》和《口袋妖怪》后，开始怀念起了当初在“万紫千红”上玩足球游戏的经历。这一怀念不要紧，同时也勾起了我用手头的GB玩足球游戏的欲望来。随后我查阅了相关的掌机书籍，发现原来GB上确实也有不少的足球游戏，而且大多是日本厂商开发的作品。

GB上的足球游戏，只要是打着模拟真实类足球比赛的，几乎都有一个特点，那就是“画面简陋”。这些游戏的视角不外乎两种，最常见的、从左往右进攻的平视角，以及从空中俯视的、从下往上进攻的高视角。我个人认为后一种高视角的表现要比前一种好，因为平视角的足球游戏需要表现一些球员的特征和细节，而GB的机能实在不济，确实无力呈现这些内容；相对地，高视角因为采用空中俯视的镜头，导致玩家绝大多数时候只能看到足球和球员的头顶，这就避免了很多本来需要暴露在玩家眼前的细节。话说回来，这些足球游戏都只能玩个大概，比起今天的这些足球游戏来说，GB上的足球游戏也许真的无法拿来一提，但是对于之前还玩着“万紫千红”的我来说，能玩到这样的足球游戏已经非常开心了。另外，此类游戏还有一个特点，那就是欧美出品的一般都是众多国家队登场，面向的球迷范围比较宽广；而日本出品的则大都是以“J联赛”为卖点，很小众地将玩家群体限定在熟悉日本联赛的本土球迷这边。



▲黑白GB上的足球游戏，画面确实简单了一些，但在当时仍然让人乐在其中。




◀GB上一款以“J联赛”为题材的游戏。以“J联赛”为题材的足球游戏在GB上不少于5款，且出自不同厂商之手。

《FIFA》的全平台策略在GB上也没有停止。GB版的《FIFA足球》第一作诞生于1995年年初，游戏名称就是原汁原味的《FIFA足球》，游戏的画面为斜纵向45°俯视角，大家可能会对这种视角感到新鲜，那是因为如今的《WE》和《FIFA》都将默认视角设置为了横向俯视角，而在上世纪90年代，足球游戏的视角可谓千变万化，尤其是家用机版的《FIFA》，默认视角一直如此，所以移植到掌机后自然也没有例外。游戏的整体操作感中规中矩，尽管GB的画面表现力非常有限，但是黑白分明的图像还是将足球比赛的乐趣表现得有板有眼，并且此后的三款后续作品基本上也到延续了这一风格。

后来还有三部后续作品，1995年年底推出的《FIFA 96》和1996年11月推出的《FIFA 97》，只是在球队构成、球员数据等方面进行了更新，而真正让人眼前一亮的要算是1997年12月推出的《FIFA足球 通向法国世界杯之路》了，从游戏的名称中就可以看出，本作不但得到了官方的认证，就连游戏中的赛程，都完全忠于1998年夏天在法国进行的世界杯足球赛，绝对是球迷玩家值得珍藏的经典之作。



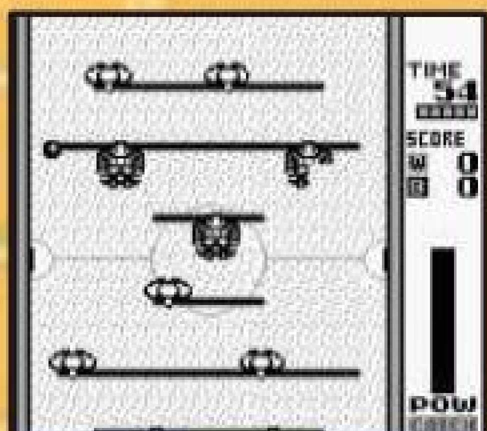





▲GB上的《FIFA》，《法国世界杯》是获得真是授权的产品。

而除了此类真实模拟比赛的操作类足球游戏外，GB上也推出过一些另类的足球游戏。比如这款模拟桌上足球的《磁性足球》，比起纯粹的足球游戏，它能够吸引更多的玩家，即便玩家本身对足球游戏兴趣不大，也有了尝试一下的动力。而说到另类足球的代表，大名鼎鼎的“《热血》系列”不得不提，该系列中的《热血足球》曾经在FC上红极一时，充满暴力和搞笑元素的这款作品到了GB上丝毫没有收敛的意思，除了画面和音效不可






▲GB游戏《磁性足球》。

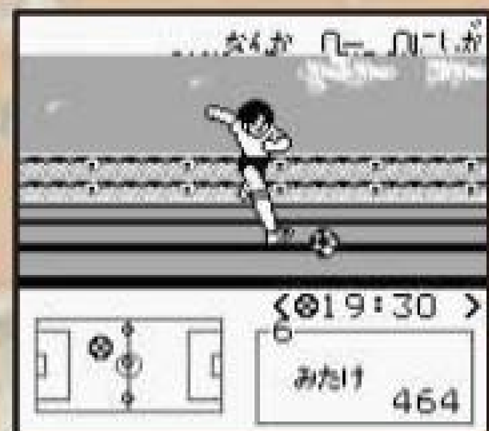






避免地缩水之外，游戏时那种热血的感觉完全保留，令人头痛的场地一个不缺，通过简单组合按键就可完成的特殊动作也完全收录，在当时来说绝对是GB上最好玩的足球游戏，后来因为GB版的热卖，还推出了后续的“世界杯版”作品。

说到从FC移植而来的足球游戏，还有一个系列不得不提，那就是《天使之翼》。《天使之翼》其实就是国内常说的《足球小将》，在改编成游戏的时候独辟蹊径，变成了一款可以称为“指令RPG”的足球游戏。在《天使之翼》的游戏中，玩家只能在画面中看到一个小地图，然后控制小地图上的圆点（也就是球员）左右移动，小地图的上方是一个正在带球的球员特写，当玩家是进攻方的时候，可以选择让带球球员（也就是有特写的这位）进行传球、射门或者过人等动作，都是通过指令完成，不需要亲自操作；同理，在防守时可以选择铲球、断球等，同样通过指令完成，因为无法直接操作，成功与否要



看几率。这个玩法让《天使之翼》在FC大受欢迎，当然也就顺理成章地被移植到了GB上。当初我是买




了这盘游戏的，并且顺利通关，不过这游戏最令我难以忘怀的地方是，它采用了密码进行接关的设定，密码是由一长串日文组成的，这对于我这样的日文盲来说无疑是个巨大的挑战，还曾有过抄错密码而不得不重新挑战某些关卡的悲惨经历。

## GBC篇

其实我购入GBP的时候，彩色屏幕的GBC已经发售，但因为价格贵出不少，我最后选择了售价相对便宜的GBP，我到现在都记得当时做出艰难决定的一幕……但自从知道了世界上还有一个比我手里的GBP更强的掌机时，我就下定了购入的决心，后来在那年的春节，得了不少压岁钱的我终于得偿所愿。

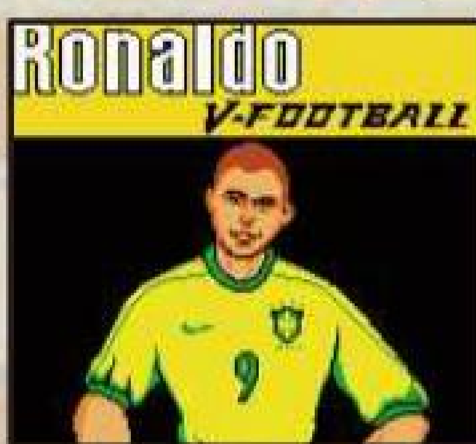
GBC时代足球游戏就玩得相对较少了，我印象比较深刻的只有Konami出品的一款《实况足球2000》，这是Konami旗下另一个足球游戏系列的掌机版，是“实况足球”而非“胜利十一人”，不过当时我是邮购的这盘卡带，所以误认为是《WE》而上当受骗，这个游戏的表现是典型的“金玉其外败絮其中”，画面虽然在GBC游戏中都是数一数二的，但是游戏玩起来丝毫没有踢足球的感觉——尽管当年还是让没有家用机的我玩了很久。






▲Konami出品的GBC版《实况足球》，其中《实况足球2000》还是GBC专用彩色卡带。

GBC时代，球星代言的足球游戏开始走红。《罗纳尔多的胜利足球》、《米娅·哈姆的足球世界》等游戏都是在GBC上推出的，虽然这些足球游戏的素质谈不上太好，但因为有大牌球星代言，所以影响力也不低，尤其值得一提的是《米娅哈姆的足球世界》，这是我印象中为数不多的以











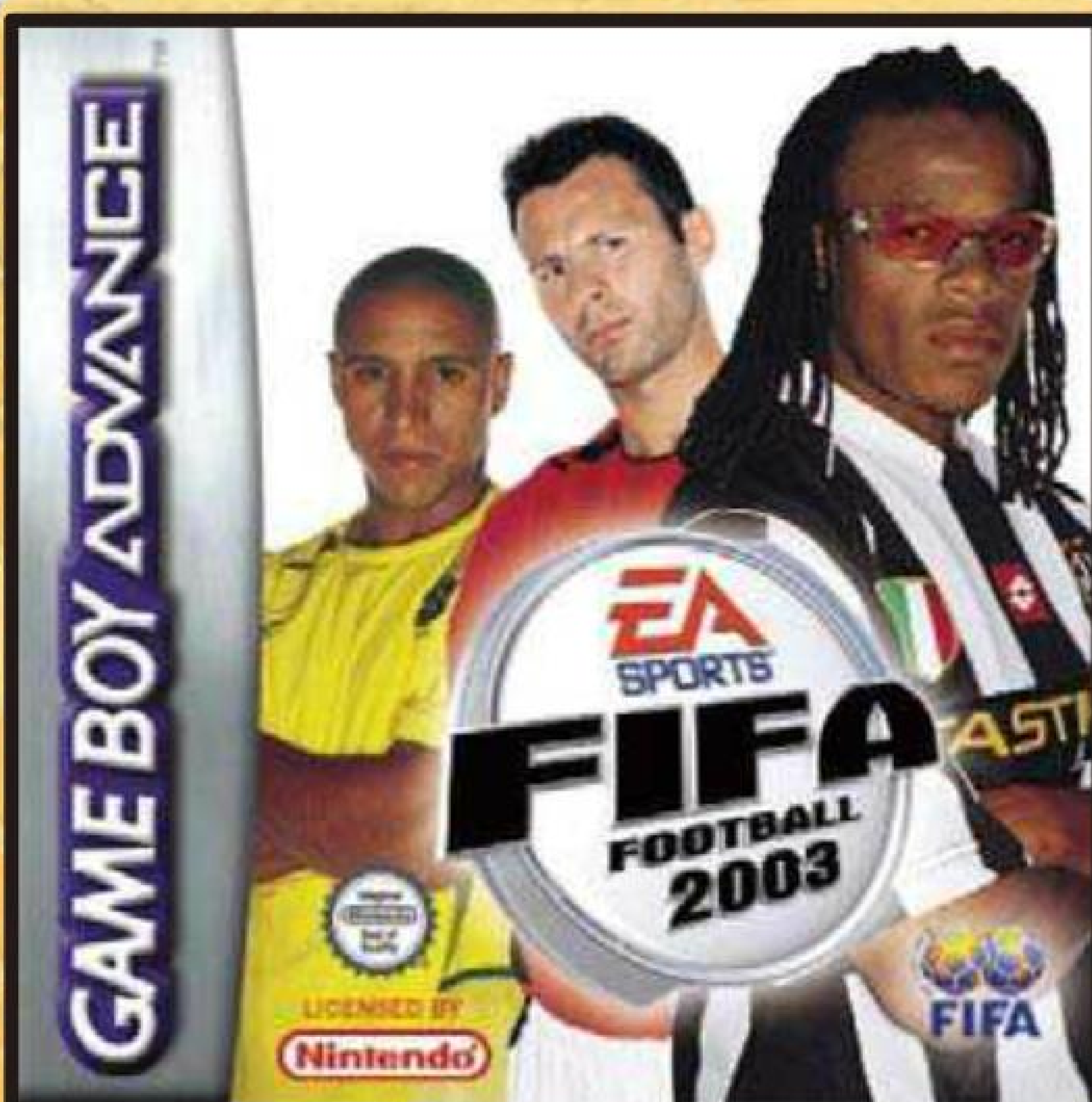
▲罗纳尔多和米娅·哈姆分别代言的GBC足球游戏。

女足为题材的游戏，而其代言人米娅·哈姆正是当年率领美国女足击败中国女足获得世界杯冠军的当家球星。




## GBA篇

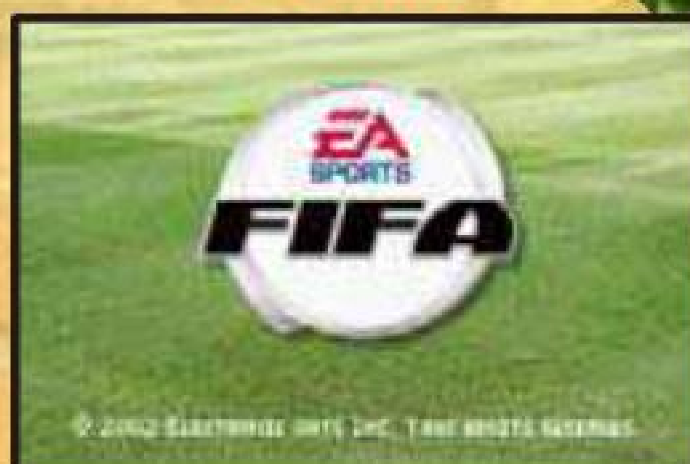
GBA是带给我最多快乐的掌机，也是我通关游戏最多的一台掌机，其上的游戏类型丰富多彩，虽然GBA的机能依然谈不上有多强，但因为当年仅此一家，所以几乎所有有点名堂的掌机足球游戏也都是在GBA上推出的。



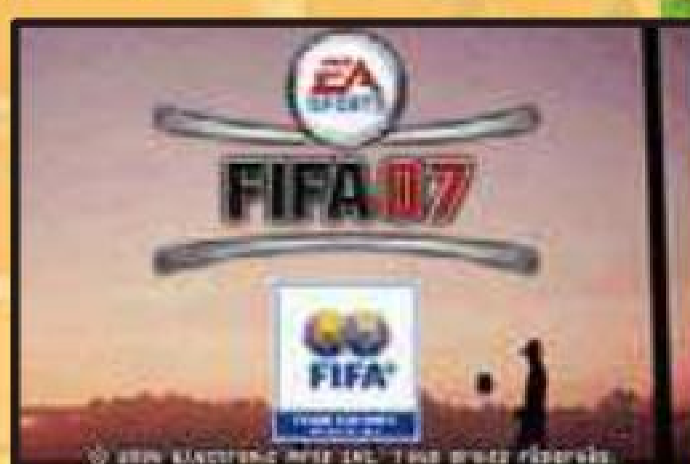




在GBA时代，《FIFA》仍然以一年一作的量产型式不断推出，从2002年《FIFA 2003》推出开始，到2006年GBA逐渐退出历史舞台为止，总共有多达6款的“《FIFA》系列”作品登场，数量之多令人咋舌，相比只在GBA主机上推出过一款作品的《WE》来比，《FIFA》显然对掌机玩家要厚道许多，其实不仅仅是足球游戏，即便是GBA平台所有游戏拿出来说，《FIFA》也算是登场非常多的系列了。《FIFA》的传统并没有因为GBA是掌机而被丢弃。首先，前面已经提到过《FIFA》在欧洲有着较高的人气，因而GBA版的《FIFA》往往都是率先推出欧版，而且还包含多国语言；其次，“《FIFA》系列”的最新作都会在前一年秋天就推出，例如《2003》事实上是2002年秋天推出的，而《2004》则是于2003年推出，以此类推而来，家用机版如此，GBA版也不例外；再者，每逢世界杯年，《FIFA》都会推出两个版本的游戏，一个是每年按照惯例在前一年秋天推出的“正统版”，另一个则是在世界杯开赛前推出的“世界杯版”，这一点在GBA上也没有例外，在GBA活跃的时期也举行过一届世界杯，那就是2006年德国世界杯，当时NDS和PSP两大次时代掌机已经推出，但是EA并没有忘记GBA，同样在GBA上推出了两个版本的《FIFA》；最后，从《06》开始，“《FIFA》系列”的命名方式从过去的《FIFA 200×》便成了《FIFA 0×》，家用机版如此，GBA版当然也是一样。此外，像是请著名球员作为游戏封面代言人、欧版美版封面有所不同等习惯也在GBA版的《FIFA》中得到了体现。总而言之，虽然GBA版的《FIFA》看上去有着骗钱的嫌疑，但实际上仔细琢磨一下就会发现，EA在细节之处仍然是下足了功夫的，丝毫没有因为是掌机版就有所怠慢。但毕竟是GBA版，所以比起同期的PC、PS2等家用机版《FIFA》来说，无论是游戏的画面还是操作感都差了不止一星半点，甚至可以说GBA版根本就是独立开发的作品，不仅画面要在GBA有限的机能上做到

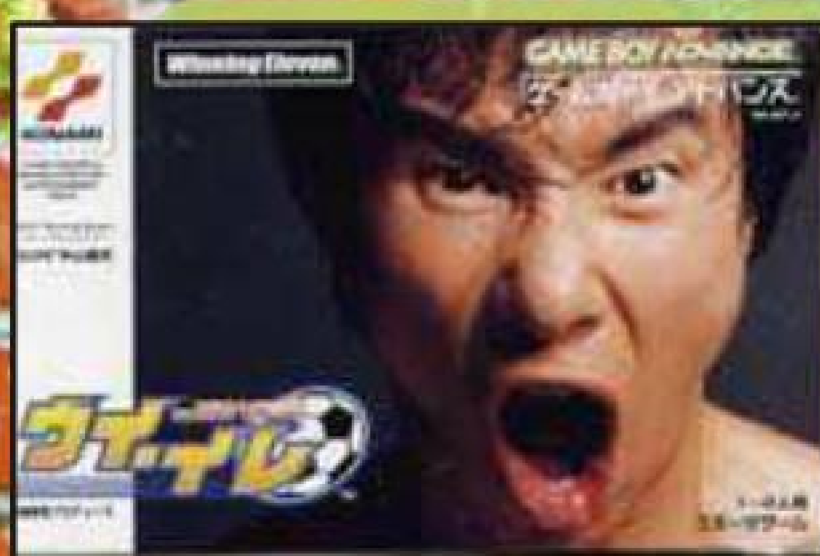







尽可能好，还要在不影响整体流畅度的情况下使用A、B两个按键完成所有的动作，对于开发团队来说也算是个不小的挑战了。好在从第一作开始，游戏就有了不错的基调，虽说有着这样那样的不足，但《FIFA 2003》仍然是GBA上画面最好的足球游戏，而且在真实性、权威性方面，GBA版也丝毫没有缩水。GBA上的《FIFA》一直出到2006年的《FIFA 07》才停止更新。








2002年世界杯之前，“《WE》系列”也破天荒地第一次登陆了掌机平台。这款和PS版《WE 2002》、PS2版《WE5》同期推出的《WE Advance》第一次让我在掌机上体验到了操控类足球游戏的魅力。虽然游戏本身只是2D画面，但是Konami却做出了不输给PS版《WE》的优秀操作手感。同时掌机足球游戏中第一次出现了解说音，虽然只有简单的“传球”、“射门”几句，但是听到和PS版如出一辙的中西先生的解说声时，还是激动得不知道如何是好。可惜的是，《WE》在GBA上就是借着韩日世界杯的东风推出了这么一作，后来便杳无音讯，不过仅凭这一款《WEA》，GBA时代的足球玩家就已经没有什么遗憾了。

说到《WEA》的开发者Konami，他们还曾在GBA和NGC上推出过以迪士尼卡通明星为卖点的“《迪士尼运动》系列”，该系列的游戏包括橄榄球、篮球、越野摩托等，其中也没有落下足球，不过令人遗憾的是，GBA版中表现最差的就是《迪士尼足球》了，尽管拥有和NGC版一模一样的篇头CG，但是实际游戏体验非常糟糕，游戏过程中仅仅能勉强分辨出米老鼠和唐老鸭的区别，除此之外几乎感受不到任何足球游戏应该具有的魅力，比起同期推出的《迪士尼篮球》更是差距甚远。




▲《迪士尼足球》的表现在整个“《迪士尼运动》”系列中算是较差的了。

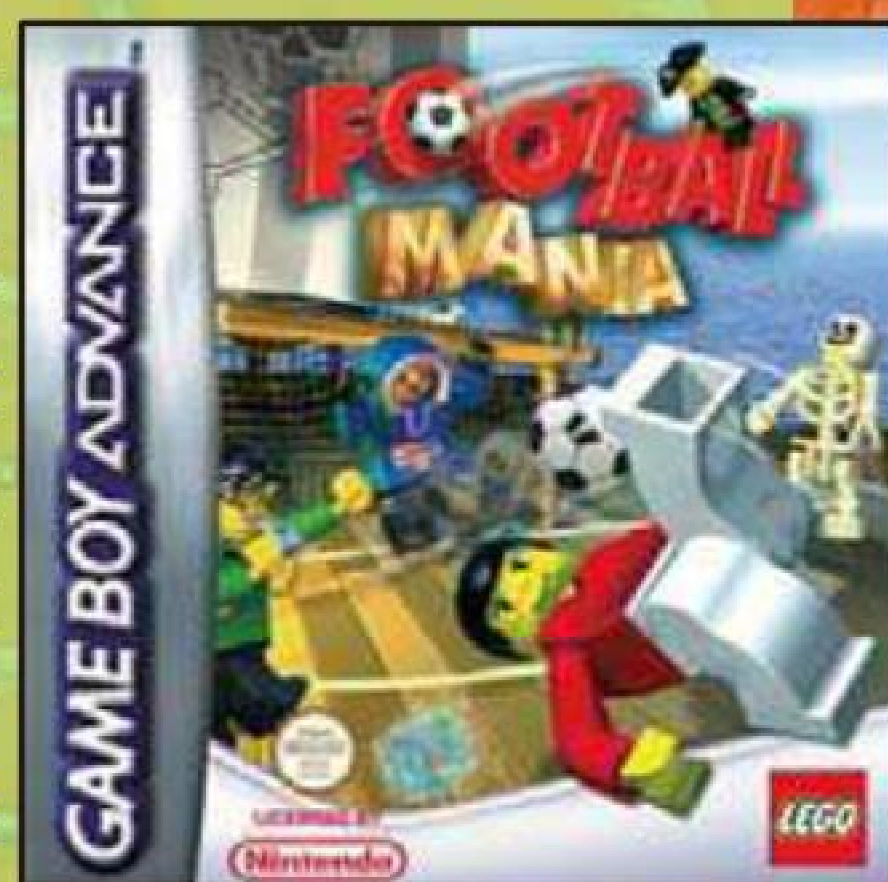
另外，我还在GBA上玩到过一些非常另类的足球游戏，其中素质不错的有以下这三款。






《风来之西林 怪物足球》，游戏的基本背景已经在游戏名称中尽显无疑，没错，这款游戏完全可以看作是著名迷宫类游戏“《风来之西林》系列”的分支作品，而就像游戏名称的副标题所描述的那样，在本作中，系列中经常出现的怪物们成为了游戏的主角，由它们组成的球队将在玩家的指挥下，在球场上与对手展开激烈的争夺。整个游戏的玩法和“《足球经理》系列”类似，更像是一款育成游戏，比赛时则暴力不断，如果你是“《风来之西林》系列”的爱好者或者暴力足球游戏的爱好者，相信一定会对这款游戏爱不释手。

接下来的《乐高足球》，顾名思义可知是一款将普通足球游戏中的运动员全部换成了乐高型角色的SPG，听上去可能没有多么吸引人，但当在游戏中真正看到像是打了马赛克的球员在踢球时，还是会让人觉得眼前一亮，对于喜欢“《乐高》系列”的玩家来说，一定倍加亲切。



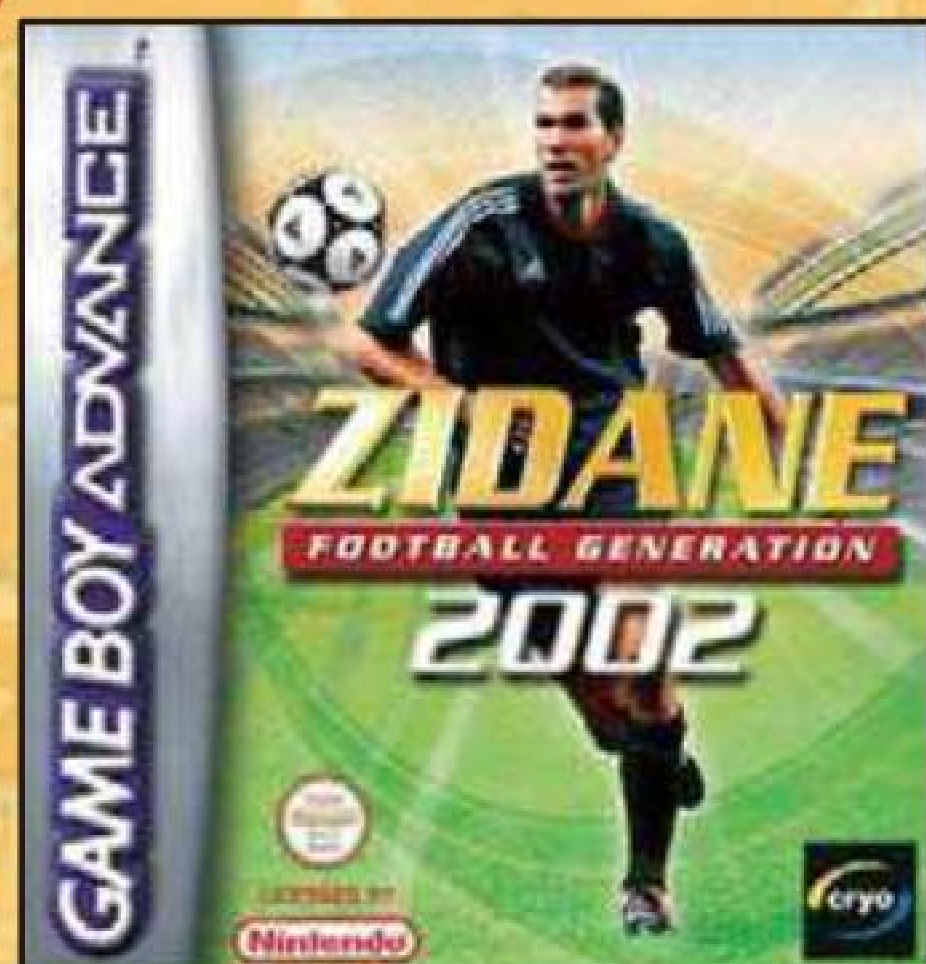


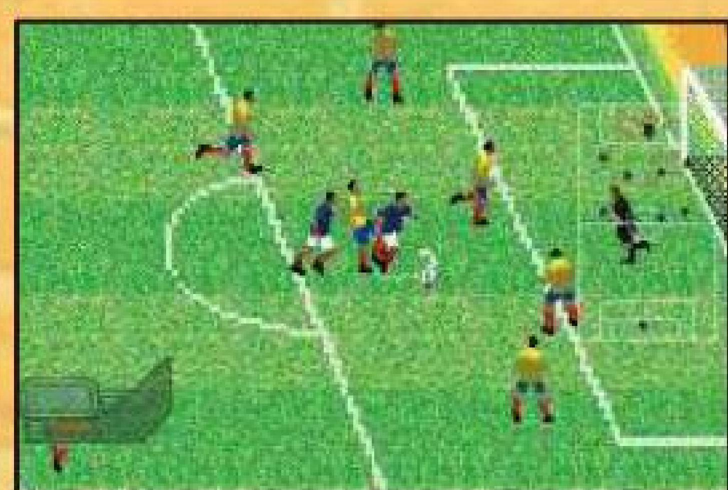

最后的《指令足球》，在操作上可谓极具创意，比赛过程中，玩家有充分的时





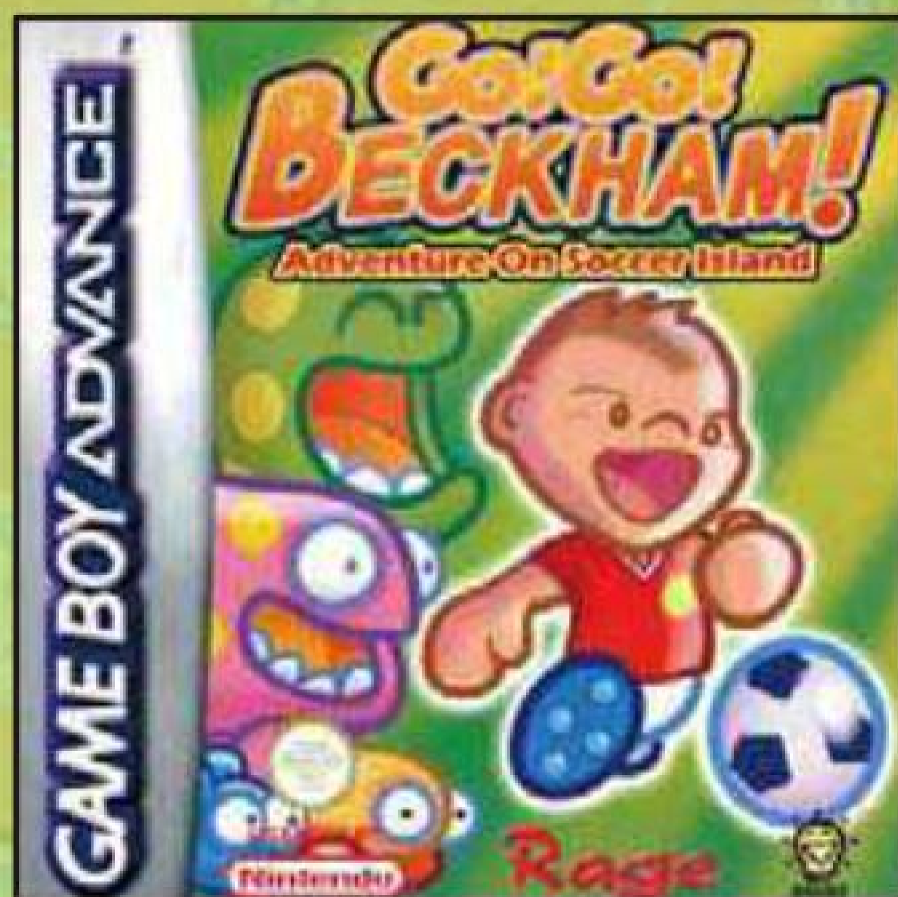

间向自己的球员发出需要的指令，然后让他们自行完成各种动作，例如传球、射门、铲断……整体感觉有点类似于“《天使之翼》系列”，但比“《天使之翼》系列”要真实许多，本作由来自法国的游戏公司开发，因而游戏语言为法语，不过游戏中的所有指令除了文字描述外，还有明确的图标显示，可谓通俗易懂，所以正常游戏时基本不会碰到什么问题。



▲GBA上仍然有许多球星代言的足球游戏，例如这款《齐达内的足球纪元2002》就是一例。

GBA大红大紫的时代，《FIFA》和《WE》已经基本确定了各自的王者地位，《FIFA》是欧美电脑游戏玩家的首选足球游戏，《WE》则是日式游戏玩家在家用机上不可或缺的足球游戏。二者开始互相进军对方的领域，面向欧美的PC版《WE》以《职业进化足球》之名出现，而《FIFA》也开始在家用机方面加大投入，同时游戏的真实性进一步被加强。与此同时，其他小厂商的足球游戏几乎被挤压得没有了任何空间，于是在竞争不那么激烈的GBA上，和GBC时代一样，出现了大量球星代言的足球游戏。这些游戏的素质参差不齐，但是都很难达到《WEA》的高度，所以封面上的球星代言人给我留下的印象比游戏本身还要深刻。



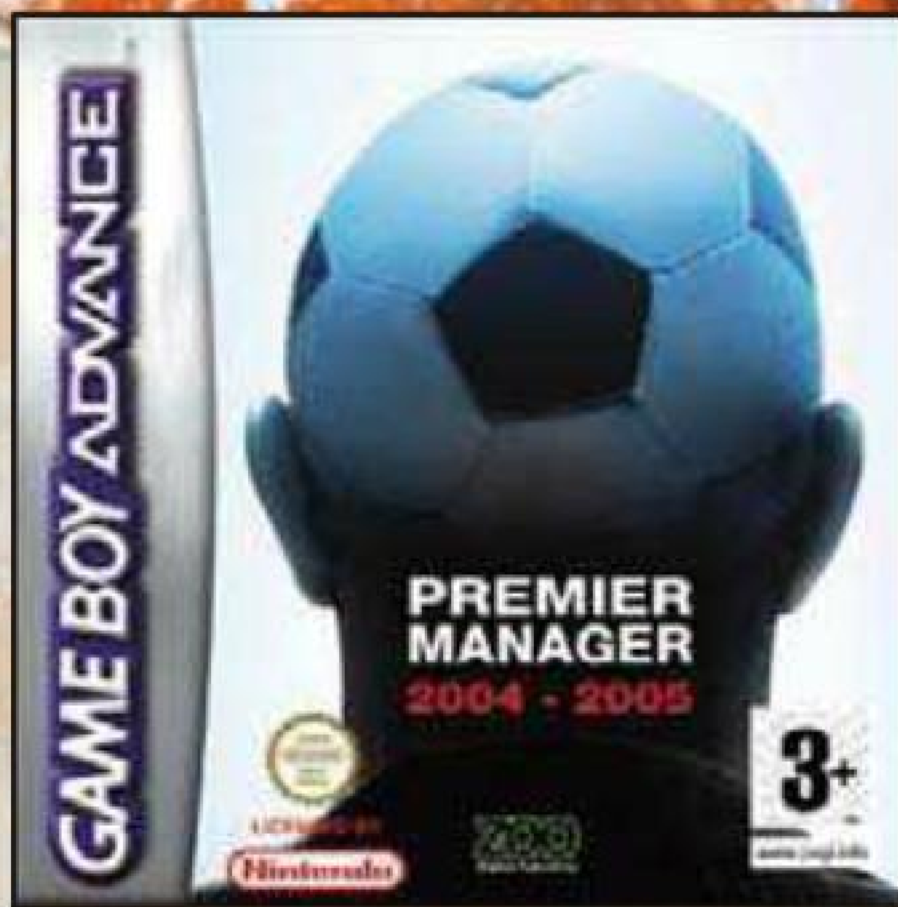






▲《小贝向前冲》做出了最好的诠释：足球题材的游戏一样可以做成ACT。

说到游戏代言人，贝克汉姆算是个超级大牌了，他代言的《贝克汉姆足球》曾在PS2、GBC和GBA三大平台推出，虽然三款游戏的素质都非常一般，但是因为贝克汉姆的代言还是取得了一定的销售成绩。后来厂商再接再厉，推出了以贝克汉姆为主角的动作游戏《小贝向前冲》，游戏讲述Q版小贝来到名为“足球岛”的地方，玩家要控制小贝解救这个被怪物控制了的岛屿，作为横版ACT，本作最大的特色就是小贝的攻击武器了：一个实实在在的足球，小贝要带着这个足球在游戏世界中过关斩将。游戏的整体素质非常高，就算不是球迷，游戏中各种有趣的设定也可以让你乐在其中。






▲GBA上一款面向欧美市场的经营类足球游戏。

SLG类型的足球游戏也在GBA上拥有较高的人气，像是大名鼎鼎的“《创造球会》系列”的GBA版就有着不错的口碑，后期GBA上还曾推出过一款名为《快乐足球》的经营类足球游戏，这个作品还被汉化组中文化，并且将游戏中的全部J联赛球队替换成了中超球队，让国内的玩家游戏时更有代入感。



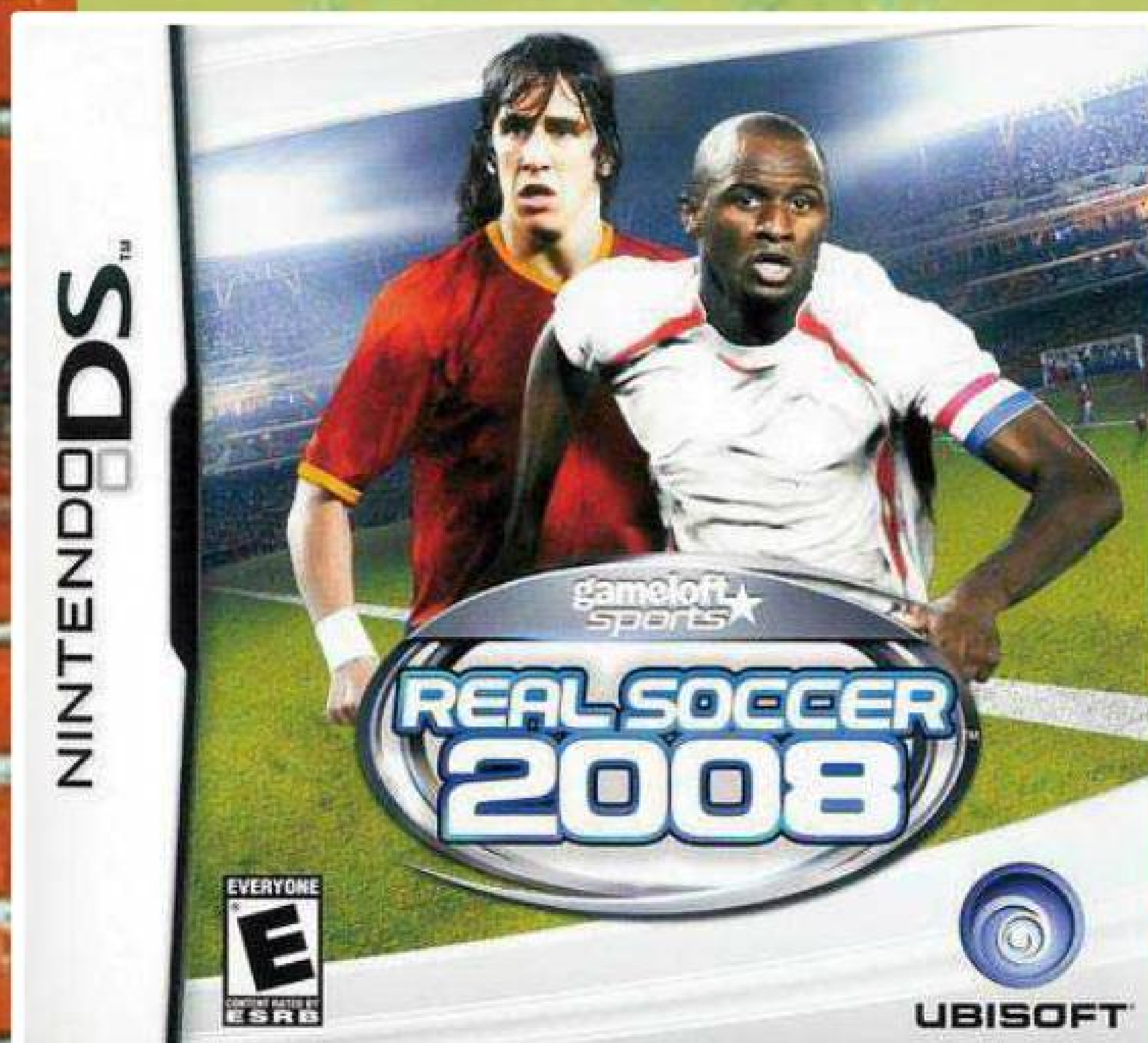
## NDS篇



NDS我是2005年购入的，当时购买NDS的最大动力来自对触控操作的渴望，虽然仅仅是六七年前，但是当时的便携设备还普遍没有加入触控操作，所以NDS的触控操作和其“异质”的玩法也让我对其上的足球游戏有了期待。

然而事实是残酷的，比起PSP，NDS对足球游戏的展现能力十分有限，虽然“《FIFA》系列”在NDS上保持着一年一作的势头，但是每作之间几乎没有任何实质性的进步，在变化的无非就是游戏中的数据；《WE》则更加悲剧，在推出了两款基于PS版《WE》修改而来的作品后，便再无续作登场。

不过NDS不愧其“异质”掌机的名声，虽然《FIFA》和《WE》两个主流足球游戏没有太大的展现空间，但是一些新奇另类的足球游戏却因此崭露头角。比如下面这两款，







◀《真实足球2008》的游戏画面确实不错。

当初在NDS上还是让我玩了很久的。

一款是《真实足球2008》，该游戏在欧美地区人气很高，尤其是在手机游戏玩家中，算是一个赫赫有名的系列，在很早的塞班系统上就推出过。2007年，游戏第一次推出了NDS版，游戏的操作和《WE》非常接近，但却比NDS版《WE》的画面更加精美，在NDS游戏中算是画面非常上乘的作品了，不过游戏也有美中不足，比如游戏中足球的运动轨迹非常怪异。记得当时有玩家抱怨NDS上没有好足球游戏的时候，甚至会说：如果NDS上有一款足球游戏，具有《WE》的操作手感、《FIFA》的实名授权和语音解说、《真实足球》的画面，那么NDS的足球游戏将不再有憾。

另一款是NDS版的《FIFA 街头足球3》，听名字便知，这款游戏的比赛场地不是绿茵场而是街头，参赛队员各队也只有3人。本作的表现同样令人满意，虽然谈不上精彩，但是游戏性不错，更加看重比赛的过程而不是结果，游戏时杂耍般的过人和优雅的传球才是游玩的动力，完全娱乐化的足球，仿佛让我们看到了多年前那个以“娱乐足球”为目的的“《FIFA》系列”。另外本作中的人物全部采用了漫画形象，而且是典型的美式画风，人物线条粗犷却不失幽默感。此外本作和NDS上前作《FIFA街头足球2》除了名称上有继承关系以外，其他方面大相径庭，简直就像两款完全不同团队开发的游





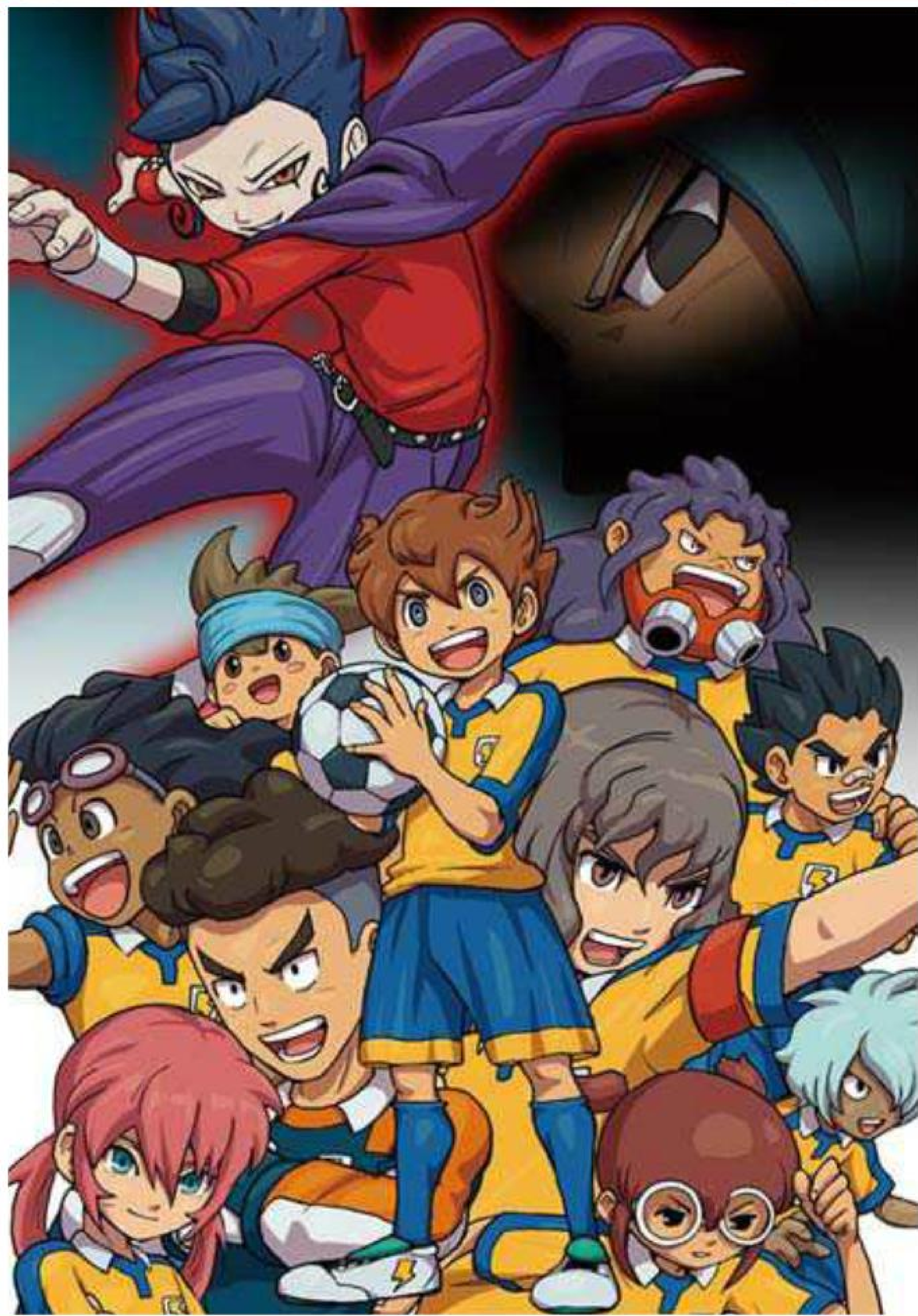





▲《FIFA街头足球》中的中国队以及部分队员，算是我见过的足球游戏中对中国球员外貌刻画得最为真实的一个系列。

戏，视角、操作方式完全大变，甚至入选的球队也进行了大换血，这也正好把“《FIFA街头足球》系列”和正统《FIFA》系列的不同点体现了出来：《FIFA》正统系列重在继承，在以往作品的基础上一点点改善和进步；而“《FIFA街头足球》系列”则是彻底的大变身，玩着新作品会有一种和前作截然不同的畅快感。

当然，除了以上两款，NDS上还推出过一些不是纯粹操作类的足球游戏，例如《天使之翼》的新作，以及后来变成了系列作品的《雷电十一人》。关于《雷电十一人》，还是有请对这个系列非常有爱的鲁叔为我们谈谈吧。





从小就不爱看大型球类运动的本人自然对足球游戏毫无兴趣，不过动漫中的球类倒是非常喜欢，其中一个最主要的原因在于热血的剧情以及华丽的必杀技，儿时看过的《足球小将》、《篮球飞人》等作品也被当时不少人奉为圣典。早期的《足球小将》虽然也曾经多次游戏化，不过大多数作品都是类似RPG那样的指令式操作，让原本行云流水的足球运动显得有点不伦不类，不过由Level-5出品的“《雷电十一人》系列”算是真正开辟了动漫足球游戏的全新领域。

这个系列虽然定义为足球RPG，不过比赛时的操作性和代入感都非常高，控制队员的走位、传球和射门的方式、战术和必杀的使用等都由玩家一手操控，加上游戏活用了NDS和3DS主机的触屏功能，所有操作都通过点击屏幕来完成，这种“指点江山”的感觉很容易让人获得成就感。当然游戏中最重要的看点就是必杀技了，虽然这个系列的角色造型比较迎合低龄玩家，但必杀技确实是花了不少心思去做的，不论热血程度、华丽程度、表现方式，都牢牢吸引住了玩家的眼球，而且必杀技种类繁多，帅气的、暴力的、搞笑的应有尽有，冲着必杀技去接触这个系列的玩家不在少数。如今该系列已在NDS、3DS和Wii平台有过多部作品，推荐还没接触过该系列的玩家尝试。

这篇专题的初衷是为了表达作为掌机玩家的自己，从PSV版的《FIFA足球》开始，也可以玩到不输给家用机的足球游戏的兴奋感。结果一口气写下来，才发现从GB开始到NDS为止的任天堂掌机上，原来也有这么多精彩的足球游戏，何况足球游戏还仅仅是掌机平台上一股很不起眼的力量。本文省去了对PSP上足球游戏的介绍，原因很简单，在PSP上，足球游戏也和家用机一样，基本变成了《FIFA》和《WE》的争夺，所以没有太多可说的。

回头再看，不得不承认，老掌机上这些如今看来既没画面又缺乏真实感的足球游戏，在当时实实在在地带给了我太多快乐，感谢这些游戏，让我一直保持着对足球的热情。

# 游戏文化频道

## Game Culture Channel

**在这辑《游戏文化频道》栏目中，我们继续来探讨下有关乱斗游戏的话题。乱斗游戏主要以FTG类型为主，因为这种游戏类型最强调对抗元素，而且对世界观背景的要求并不高，甚至有不少FTG是压根没有任何故事情节的。但还有一些非FTG类型的乱斗游戏，只要在世界观架构方面能够自圆其说，也是可以被玩家接受的，比如《超级机器人大战》、《无双大蛇》等等。下面我们就继续来评点下不同乱斗FTG的特点吧。**

文 koflover　编 胧月

# 乱斗游戏漫谈（二）

## ★乱斗游戏评点

提起乱斗FTG就不得不说起Capcom和SNK这两大FTG厂商，虽然SNK已经今非昔比，即便在当年也和Capcom不是一个规模档次，但至少在FTG领域拥有相当的号召力。Capcom和SNK虽然经历过各种明争暗斗，但在共同利益的驱使下，两大FTG厂商在1999年达成了名为“VS Project”的合作协议，双方可以相互使用对方的角色形象来开发相关的乱斗游戏。Capcom开发的游戏叫做《Capcom VS SNK》，即CVS；SNK开发的游戏则叫做《SNK VS Capcom》，也就是SVC。虽然《CVS》和《SVC》日后都未能延续下来成为系列作品，但对于当时的FTG玩家来说，这个消息绝对值得兴奋。乱斗游戏也算屡见不鲜，但都是像这种跨越厂商和版权界限的大批人物角色穿越，却是非常罕见的。当然这种现象如今已经不足为奇，宿敌结怨长达20年的任天堂和SEGA尚且能合作推出《马里奥与索尼克 北京奥运会》，像《口袋妖怪+信长野望》、《雷顿教授对逆转裁判》这些联姻产物的出现也是理所当然的。在乱斗游戏得意的FTG领域，由Capcom制作的《街霸×铁拳》已经问世，而NBGI方面的《铁拳×街霸》的推出也只是时间问题，希望它们的成就可以超越当年的《CVS》和《SVC》。




▲多年宿敌终于在北京奥运中牵手。




▲Capcom的《街霸×铁拳》也将推出PSV版本。

# 千禧年豪华梦幻大作——《CVS》系列

“《CVS》”系列使用《街头霸王3》的引擎来制作，一共推出了两作，分别是2000年的《CVS》和2001年的《CVS2》。初代《CVS》只收录了35名角色，其中Capcom方18名，SNK方17名；每个角色根据性能强弱被划分为从Ratio1到Ratio4的4个等级分数，最弱的布兰卡、二阶堂红丸为Ratio1角色，而隐藏BOSS暴走八神庵、杀意隆和豪鬼则是Ratio4角色，玩家可以使用多名角色组队，但全部角色的Ratio值加起来不能超过4。另外，玩家还可以选择两种不同的操作模式，“SNK-Groove”类似于《KOF94》那样蓄气闪避的玩法，而“Capcom-Groove”则是《SF ZERO》系列的三段气槽模式。虽然《CVS》的可玩性不高，参战角色也有点少，但从游戏系统方面可以看出Capcom还是下了一番功夫去思考的。有了初代作品的摸索实验，《CVS2》在1年后就很快问世了。

如果说《CVS》是只羽翼未丰的丑小鸭，那么《CVS2》在当时绝对算是FTG领域的白天鹅了，用“豪华”、“梦幻”这些词藻来赞美它也一点都不过分。各大媒体对它都给予了很高的评价，《FAMI通》给出了35分的白金殿堂评价（满分40），而GameSpot和IGN也分别给出8.7和8.6的高分（满分10）。可选角色数目激增到50名（其中杀意隆和暴走八神庵是在之后EO版本中加入的），Capcom和SNK各占25名，双方各自的FTG品牌几乎都有登场的角色，就连《恶魔战士》、《侍魂》、《月华剑士》这种神话或历史背景题材的游戏也不例外。其中豪鬼和卢卡尔这两大BOSS还玩了一把穿越，卢卡尔领悟了杀意之波动的力量变成了“上帝卢卡尔”，而获得大蛇之血的豪鬼则升格成为“神人豪鬼”，这两名角色至今仍被人们所津津乐道。至于前作中让人感到莫名其妙的Ratio系统在本作中也得到完善，Ratio值不再与角色挂钩，而是由玩家自行设定，玩家在组队时可以使用少量高Ratio角色，也可以配备多个低Ratio角色，这比“《KOF》系列”的3对3组队系统更富有策略性，《KOF01》的组队系统也是从这里借鉴模仿而来的。

除了Ratio系统外，《CVS2》将原有的两种操作模式扩大到了6种之多，彼此之间的战斗风格有明显的区别。这样的话，游戏中的50名角色外加6种操作模式，可以认为玩家实际可用角色达到了50×6=300名之多。虽然操作模式的系统看上去很复杂，但因为这6种操作模式都来自于Capcom和SNK各自的不同FTG系列，FTG玩家凭自己以往的经验上手游玩就可以了。“C-Groove”是《SF ZERO》系列的三段气槽模式，根据气槽储备可以使用Lv1至Lv3的超杀；“A-Groove”只有一段气槽而且只能使用Lv1超杀，但消耗气槽后可以使用类似于《SF ZERO3》的OC（原创连续技）；“P-Groove”拥有来自于《街头霸王3》的Blocking（格挡系统），只有一段气槽



▲《CVS》的素质虽然一般，但在当时引起了不小的轰动。



▶上帝卢卡尔虽然出自Capcom的游戏，却也得到了许多SNK粉丝的喜爱。

但直接就能出Lv3超杀；“S-Groove”采用《KOF94》的EXTRA模式，气力满或体力变红可用Lv1超杀，若同时满足两个条件即可使用Lv3超杀；“N-Groove”类似于《KOF97》中的ADV模式，使用Lv1超杀或“爆气”皆消耗一段气槽，若爆气后再使用超杀则变为Lv3；“K-Groove”采用了《侍魂》系列的怒气槽设定，受到攻击或防御后就会提升怒气槽，怒气槽满后不但攻击力上升，而且可以使用Lv3超杀。这6种模式的首字母连在一起的话就是“CAP”和“SNK”，正好印证了CVS的标题。

丰富的操作模式系统是《CVS2》的最大亮点所在，不但使FTG玩家的游戏热情和讨论积极性空前高涨，就连当时没有机会玩到这款游戏的笔者，在《游戏机实用技术》中看到这6种操作模式的文字介绍后也禁不住“燃“了起来。作为一款乱斗游戏，能有如此博大精深的操作模式系统实属难能可贵。不过，操作模式的选择过多也势必会带来不小的平衡性问题，《CVS2》的相关比赛中，“A-Groove”的使用率远远超过其它5种操作模式，这肯定不是制作者的预期目标。另外，复杂的操作模式也未必能满足所有FTG玩家的喜好，也有不少玩家更习惯简单明了的操作，在对战中通过稳健的表现来打出自己的水平，这就是“萝卜白菜各有所爱”了。

虽然《CVS2》的操作模式系统在FTG中已经足够复杂，不过在当年只能“望梅止渴”的笔者看来，该系统还是有很大的提升空间的。《CVS2》把气槽的种类和操作方式绑定在一起，其实拆开让玩家自己来搭配组合会比较好，不但策略性更强，而且还可以展现出玩家自己的个性。笔者过去曾自己YY过一套“操作模式方案”，操作方式有7种，气槽有8种，相互组合起来的话就是7×8=56种操作模式，以后有机会了拿出来和大家谈一谈。后来的《KOF98UM》也采用了气槽和操作方式搭配组合的思路，但它只有2种气槽和2种操作方式，组合起来只有4种变化而已，可能是担心系统太复杂的话就不容易上手吧！其实FTG的系统复杂起来也不见得是坏事，像《高达VS高达》、《异说 最终幻想》这类FTG就有很复杂的系统，并不会影响到游戏的品质和乐趣。

## 难产的麒麟儿——《SVC》系列

Capcom的《CVS2》受到了玩家和业界的一致好评，而当时能与Capcom分庭抗礼的SNK，也需要拿出《SVC》来证明自己的实力。许多玩家对《SVC》的了解仅限于街机平台上那部素质平庸的《SVC Chaos》，但事实上《SVC》系列一共推出了5部作品，除了《SVC Chaos》外，还有三作名为《SVC卡片战士》的卡牌对战游戏和一部名为《顶上决战最强战士！SVC》（以下简称SVC）的正统FTG。

《SVC》于1999年在SNK自家掌机Neo Geo Pocket Color平台问世，由SNK第一开



▲《CVS2》的操作模式系统是FTG史上前所未有的。



▲《SVC》是掌机FTG的一个传奇。

发部所开发。该开发部在SNK倒闭后成立了新公司Dimps，主要负责游戏代工和协助开发，由西山隆志担任社长。这家Dimps公司看似不知名，但历数它经手开发的作品却令人非常吃惊，像GBA平台的“《索尼克大冒险》系列”、NDS的《风雨传说》、PSP和PS2的“《龙珠Z》系列”这些份量可能还不足，而《街头霸王4》、《超级街头霸王4》、《街霸×铁拳》这几部重量级作品就足以说明问题了。顺带说一下Dimps社长西山隆志还是初代《街头霸王》的导演，据说“隆”这名角色就是由他的名字而来。

既然Dimp公司以及它的前身SNK第一开发部有如此过硬的实力，那么这部诞生在NGP平台的《SVC》素质自然也不一般。虽然《SVC》的画面比较简陋，人物又是三头身造型，但足以满足当年那些玩惯GB平台“《热斗》系列”的掌机玩家了，正所谓麻雀虽小五脏俱全，游戏的内容和品质与街机和家用机的正统FTG相比也毫不含糊。游戏中一共收录了26名角色，其中吉斯和维加是关底BOSS，而暴走八神庵和杀意隆则是最后的隐藏BOSS，26名角色在当年的掌机FTG中已经不算少了，要知道GBA的《KOF EX2》也只有23名角色而已。游戏中还提供三种操作模式可选，AVERAGE模式拥有两段气槽，普通超杀消耗一段气槽而隐藏超杀则消耗两段；COUNTER模式则是需要自己蓄气，集满气或体力变红时可以使用普通超杀，同时满足两个条件时可用隐藏超杀，而且在攻击时会随机打出会心一击，使伤害增加并有追打机会；RUSH模式有三段气槽，只能使用普通超杀但普通拳脚攻击可以连锁。对战时可选择1对1三局两胜、2对2换人战和3对3组队战这三种规则，玩法非常灵活。

由于《SVC》首作在NGP平台的出色表现，人们对街机版的《SVC》更是期待有加，看看SNK能否拿出一部与《CVS2》比肩的梦幻大作出来。但不幸的是，SNK在制作完NGP的《SVC》后不久就经历了破产重组的风波，公司核心骨干大多都转投他公司或自立门户，开发初代《SVC》的第一开发部此时已经成立了新公司Dimps。新生的SNK Playmore显然不能和昔日的SNK同日而语，这款被人寄予厚望的街机版《SVC Chaos》几经周折，最后终于在2003年6月问世。

如果说NGP的《SVC》是天赋颖异的麒麟儿，那么《SVC Chaos》则因为难产而留下了种种顽疾。与豪华的梦幻大作《CVS2》相比，《SVC Chaos》的角色数量少（只有36人）、没有组队系统、操作模式简陋、平衡性糟糕、手感僵硬，FTG能有的缺点几乎一个都不落。如果这款游戏不打着“SVC”的旗号，也许玩家们还会对它宽容一些，没准有兴趣了还会去尝试尝试；但这款游戏是大家期待多年的《SVC》，又被拿来和《CVS2》比较，也就不难理解玩家的失望乃至愤怒了。其实《SVC Chaos》品质如此糟糕，也不见得是因为SNK Playmore诚意不足，而是力不从心的结果，SNK Playmore做做《SVC卡片战士》这种小品游戏还是没有问题的，但要拿当年SNK的标准去要求它，实在有些勉为其难了。




▲《SVC》除了对战内容外，还收录了4个有趣的小游戏。




◀网络一度谣传的《CVS3》LOGO，可见玩家对『《SVC》系列』已经不抱什么希望了。

PSV

# 忍者龙剑传 Σ 加强版

ニンジャガイデン シグマ プラス

| Koei Tecmo Games | ACT | 日版 | 2012年2月23日 |
|---|---|---|---|
| 1人 | 6090日元 | 无对应周边 | |
| 相关报道：— | | | |







NINJA GAIDEN SIGMA PLUS

在家用机上评价很高的“《忍龙》系列”来到PSV平台了，本作以PS3版的《忍者龙剑传 Σ》为蓝本移植，有PSV的机能作为支持，游戏的移植度很高，画面和操作感都不输于家用机，值得喜欢动作游戏的玩家尝试。

文 乌冬　美编 Juxi

## 系统详解

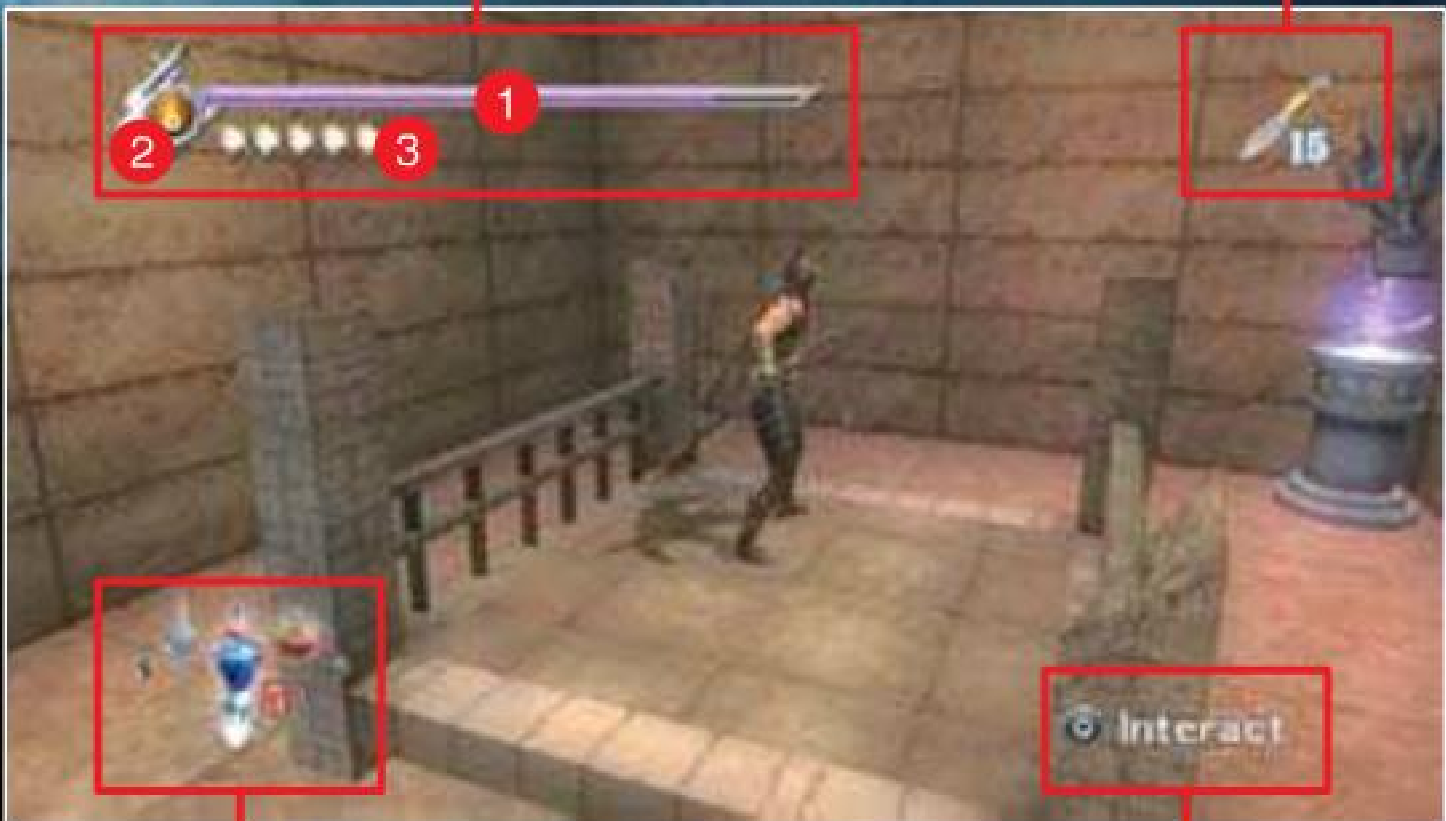
### 操作方法

| 键位 | 作用 |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 转换视角 |
| ↑ | 道具快捷栏显示/不显示 |
| ← | 选择道具 |
| → | 选择道具 |
| ↓ | 使用道具 |
| □ | 攻击 |
| △ | 强攻击（可长按蓄力） |
| ○ | 飞行道具/调查 |
| × | 跳跃 |
| L | 防御 |
| R | 视角回中 |
| Start | 暂停菜单 |
| Select | 地图 |

# 画面解说

**角色信息**
①控制角色的HP，减为0时GAME OVER。
②忍术标志，表示当前装备的忍术种类。
③气力槽，角色的当前气力，使用忍术时消耗。

**飞行道具信息**
表示当前的飞行道具种类和残余数量。




**道具快捷栏**
回复类的消耗道具获得后会直接显示在道具快捷栏上，方向键的左右为选择，下为使用。

**调查提示**
当面对可调查的物体时显示，按○键进行调查。

# 基础知识

## 结晶（エッセンス）

打倒敌人后会出现称之为结晶的球体，只要接近就会自动回收（除防御状态）。结晶有黄、蓝、红三种颜色，各有着不同的作用，黄色相当于游戏中的货币，可以用来在商店中消费；蓝色的作用为回复体力；红色为回复气力。



## 道具效果

从宝箱中能获得各种消耗道具。在下表列出的道具中，前四种是回复道具，可以直接在游戏画面的道具快捷栏中使用，后四种为能力提升类道具，需要在暂停菜单的道具选项中使用。

| 道具名 | 效果 |
|---|---|
| 灵命药 | 回复少量HP |
| 灵命仙药 | HP全回复 |
| 鬼道药 | 回复1格气力 |
| 鬼道仙药 | 气力全回复 |
| 魂返の护符 | HP为0时自动复活 |
| 神命珠 | 使用9个能提升HP上限 |
| 九字神珠 | 使用后提升HP上限 |
| 鬼神珠 | 提升气力上限 |
| 魄封珠 | 提升忍法等级 |

## 黄金甲虫

黄金甲虫是游戏的收集要素之一，一共有50只，分布在关卡的各个角落，将它们找出来后并交给商店的话就能得到各种奖励。

| 个数 | 奖励 |
|---|---|
| 1 | 神命珠 |
| 5 | 坚刚の腕轮 |
| 10 | 九字神珠 |
| 15 | 鬼神珠 |
| 20 | 大刀ダビラヒロ |
| 25 | 神速の腕轮 |
| 30 | 祝福の腕轮 |
| 35 | 灵命仙药 |
| 40 | 幸运の腕轮 |
| 45 | 魄封珠 |
| 50 | プラズマサーベルMkⅡ |

## 商店（ムラマサ像・ムラマサショップ）

在关卡的某些地方可以看到像行商人一样的石像，这就是游戏中的商店（攻略的地图中简写为ムラ），在这里可以进行武器的锻造升级、购买各种道具和换取黄金甲虫的奖励。另外除了石像，商店也是有实体店的，就在第四章タイロン的地图里，不过作用和石像并没有区别就是。




## 歼灭战

在关卡中达成某些特定条件后，移动到特定的地点就会触发歼灭战。歼灭战需要和大量的敌人战斗，数量根据所选的游戏难度而定，难度越高出现的敌人也就越多。成功完成歼灭战可以获得不错的道具作为奖励，对自己技术有信心的玩家可以挑战一下，当然这并不是强制的，不完成歼灭战也照样能过关。

# 基础技巧

## 里风

防御状态下结合左摇杆能做出相应方向的回避动作，和防御一样是用来应对敌人攻击的技巧，而且不仅是打击技，防御不能的破防技、投技都可以用里风回避。但是有一点需要注意的是，里风需要结合敌人出招的时机使用，如果时机错了还是会受伤的。

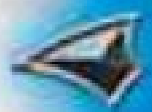


## 忍法



当装备了忍法后，战斗中同时按下△和○就可以消耗一格气力来发动装备中的忍法。忍法发动过程中画面会出现韵文字，这时玩家需要根据提示在背触板上点击韵文字来增加忍法的威力。另外忍法还有等级的设定，使用魄封珠可以提升忍法的等级，从而强化忍法的威力和范围。

| 忍法名 | 效果 |
|---|---|
| 鬼火の术 | 最初的忍法，同时也是惟一没有等级的忍法。使用后一定时间内角色身边会产生有攻击判定的火球，只要敌人碰到就能给予伤害。 |
| 火炎龙の术 | 使用火炎弹向前方攻击的忍法，威力很高，能给予敌人非常大的伤害，但范围非常小，很难对多个敌人进行打击。 |
| 冰刃杀の术 | 以角色为中心，对周围敌人进行打击的冰龙卷的忍法，忍法有多段判定，命中数越多伤害就越高。 |
| 百雷槌の术 | 向周围敌人施以雷击的忍法，比冰刃杀的攻击范围更广，能对多数敌人进行打击。 |

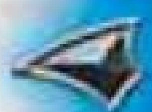


## 壁走





当角色对着墙壁跳跃时，就会做出飞檐走壁的动作，为了方便讲解，攻略中简称为壁走。壁走分为横向和垂直两种，横向壁走的使用方法为斜对着墙壁跳跃并保持着摇杆的方向不放，这样角色就会在墙壁上横向移动一段距离，通常用来在普通跳跃过不去的平台之间移动；而垂直壁走则需要正对着墙壁跳跃并保持着摇杆的方向不放，之后角色会踩着墙壁往上移动一段距离，如果这时刚好能够到平台的边缘，那就会变成悬挂状态，可用来攀上更高平台。



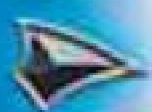
## 悬挂移动



当进入悬挂状态后，可以使用摇杆控制角色左右移动，当悬挂的地方上面是平台时，就可按×键爬上去，而如果按摇杆的下+×的话则是松手。另外跳跃时够到绳子类的物体也会进入悬挂状态。



## 摆荡



摆荡也是跳跃类的技巧之一，有时两个平台之间会有树枝之类的棒状物体，向树枝跳跃就能进入摆荡状态，摆荡中再按×就会借助惯性到达对面的平台。



## 飞鸟返



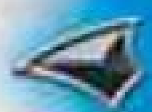
类似其他游戏中的墙壁反弹跳，当正对着墙壁跳跃时，从接触到墙壁到垂直壁走结束的这一段时间内只要再输入一次×键就能借助墙壁进行反弹，一般在两道距离很近的墙之间都要用到这个方法到达顶端。



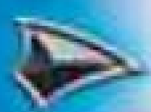
## 水中行动



进入水中后分为水面和水中两种操作，浮在水面上时左摇杆为移动，×为潜水，左摇杆+×则为水上飘，用来在水面上快速移动；水中时×为游泳，左摇杆为改变游泳方向，另外在入手酸素ボンベ之前，在水中活动时画面的左边还会有一条氧气槽，相当于可在水中活动的时间，如果氧气槽空了还未浮到水面则会开始扣HP。



## 关于飞行道具





除了接近武器外，隼龙还可以使用各种各样的飞行道具进行攻击。一般近距离使用飞行道具时都会自动瞄准，但如果要攻击更远的目标，就要利用弓箭的主视角射击模式。当装备了弓箭时，点击触控屏就可进入主视角射击模式，该模式下有两种操作方法，一是传统操作，左摇杆调整视角，○键射击；第二种侧是体感操作，移动PSV本体调整视角，点击触控屏射击。当然两种方法并不是独立的，也可以混合着使用，另外L/R可控制镜头的远近。

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 手里剑 | 最开始拥有，威力很小 |
| 水中铳 | 水中专用飞行道具 |
| 烟玉 | 命中后可令敌人混乱 |
| 弓（强弓） | 可进行远距离攻击 |
| 风车手里剑 | 威力比手里剑高，对空中敌人有特效 |
| 爆破手里剑 | 命中后会爆炸，可破坏有裂缝的墙壁 |
| 爆裂矢 | 对生物类敌人有特效 |
| 彻甲弹の弹芯 | 对机械类敌人有特效 |



## 缩短蓄力攻击时间



按住△键可以使用蓄力攻击，根据时间的长短分为两个阶段，但游戏中还有一个可以马上使出蓄力攻击的方法，那就是借助结晶。蓄力攻击时，只要吸收了结晶就会缩短蓄力的时间，吸收了黄色结晶可以马上蓄到第一阶段，吸收蓝色的或红色的则马上蓄到第二阶段。

# 攻略要点

※攻略以普通难度为准

## Chapter1 忍びの道










开场后马上就会遭遇战斗，敌人是最基础的下忍，直接硬拼就能获胜，胜利后调查地上的尸体和后方悬崖边的宝箱可各获得一个灵命药。接下来一路都是基础动作教学，先从左边的坡道走，根据提示用悬挂移动来到高处，登上树干后的第一个跳跃点需要用壁走来通过，第二个跳跃点则要借助摆荡，最后在山洞练习飞鸟返，用飞鸟返通过山洞尽头的A点就能来到忍者屋敷。

在忍者屋第一个房间的宝箱内可入手地图，接着在下一个房间会遇到强制战斗，由于敌人的数量不少，不能像一开始一样硬拼，要活用防御和里风来化解敌人的围攻。出到走廊后在五角星的位置有一副铠甲，上面有接下来要用到钥匙，不过目前还暂时不能入手，先进入下个房间入手秘传书【飞燕】，使用方法是对着敌人前跳△。来到B点所在的房间，这里第一次出现了白衣服的上忍，这种敌人的攻击意识比下忍要高出不少，而且动作灵活，挡下他的攻击后再反击会保险一点，注意这个房间的敌人每次进来都会重新刷新，所以不必太执着于全灭。从B点的落穴落下来到岩仓，这里的宝箱中有重要道具**サムライの牙**，务必要入手，接着穿过忍者屋敷上回到忍者屋敷・中，折返到之前的铠甲处使用**サムライの牙**就能获得气骨の键。

砍掉B点所在房间内落穴旁的挂画能发现隐藏的门，出去后有存档点（S标字处）。接着一路来到走廊的尽头的门前，使用气骨の键进入奥座敷，这里有强制的上忍战，同样是用防御反击的打法应对，最后进入最里面房间进行BOSS战。

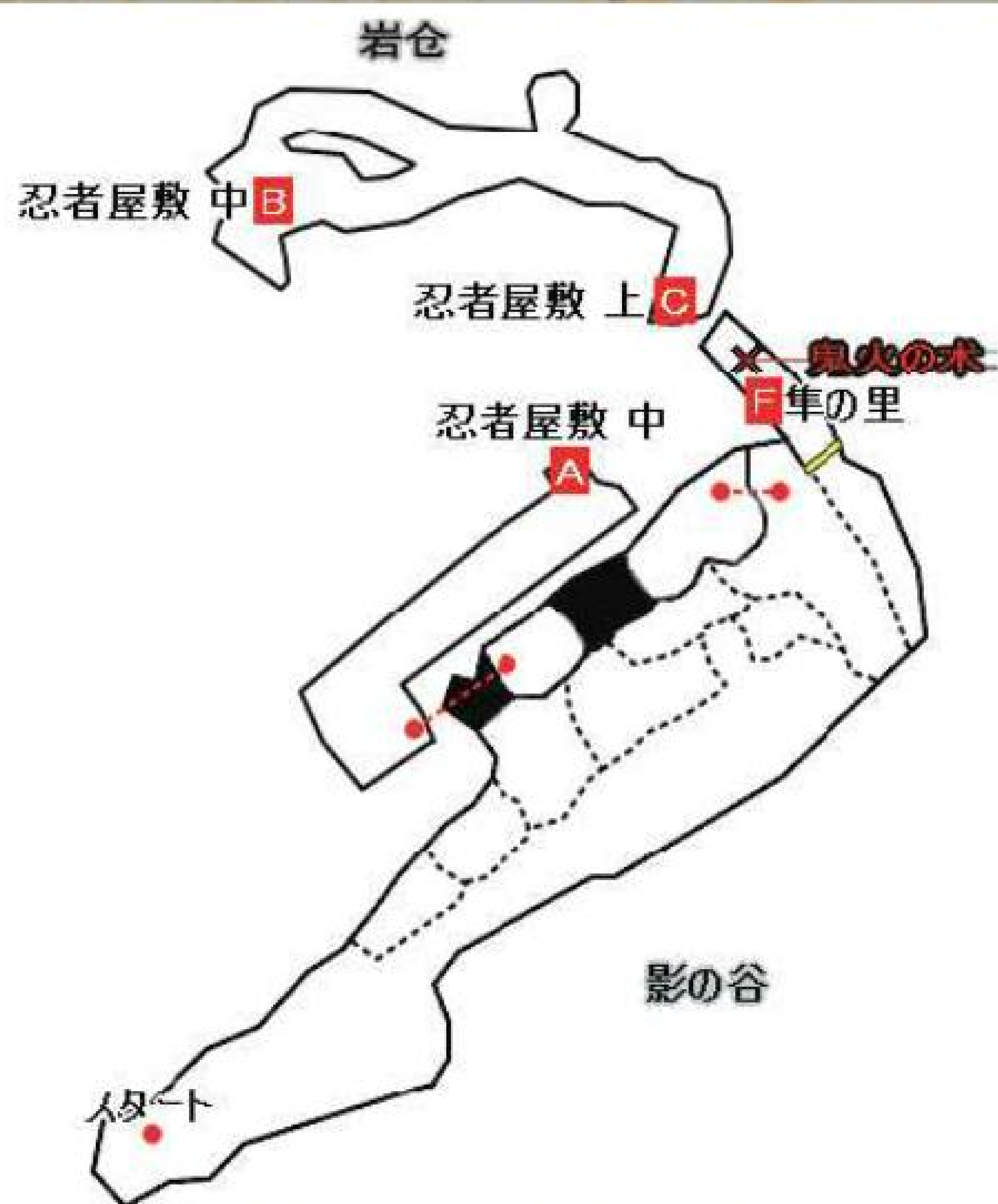
### BOSS战 ムライ

BOSS平时会挡下一切攻击，只有等他出招露出空隙攻击才能奏效，可以用里风在他周围游走，引他出招然后再反击。BOSS招式里比较好反击是突进技，这招有较长的硬直时间，另外挡下他的一般攻击再反击也行，不过注意不要太贴身，以免中他的投技。战斗中如果两人同时出招还会进入拼刀，连打□键拼赢的话还能趁BOSS硬直时砍上几刀。

# Chapter2 忍びの里

原路返回第一章开始的地方，原来坡道旁边关闭的门现在已经可以进入，入内取得鬼火の术后乘升降梯来到隼の里。隼の里的敌人以铠武者和妖忍为主，铠武者的攻击模式和上忍类似，虽然速度没那么快但HP多，倒地后尽量上前用△追击保证击破；妖忍的远距离攻击会导致破防，要看准时机用里风来躲，不过他出这招时也是绝好的攻击机会，另外也可以在他近身攻击后反击。隼の里的地图在山道中段有多名铠武者出现的地方，要爬上附近的瞭望台才能看到宝箱，第一个存档点附近的三个宝箱里有两个是在水面上的，需要用到水上飘。进入门社后可在一旁发现缺了头的地藏，将道路尽头的地藏の首捡回来安放上去在可获得神命珠。从发现地藏の首附近的民居二楼的窗户进入后发生剧情并入手弓，接着从内部下到一楼，出门后再前进一段距离发生中BOSS战。




## 中BOSS战 骑马武者

BOSS是骑马武者的连战，骑马武者有用枪的和用弓的两种，用枪的会来回突进，最好站在墙角的位置防御，等他突进完转身时攻击其背面，而用弓的则会不断在场内转圈射击，可以在它经过的位置等，待他靠近后就砍。另外对自己的弓箭技术有信心的话，用弓箭射也不失为一个好方法，弓箭不足时调查场内的尸体可以得到补充。当骑马武者受了一定的伤害后就会掉下马，这时他们就和一般的铠武者没两样了。

中BOSS战后有左右两条路，左边是去墓地的，不过那里什么都没有，就不用浪费时间了，在存档点和商店处整备好后就直接往右进入BOSS战吧。

## BOSS战 骑马武者の长·赤武者

BOSS是长枪骑马武者的加强版，打法基本相同，也是等他突进完后砍背后，或用弓箭远距离射击。不过这场战斗棘手之处在于场内还有很多妖忍，被破防的话很可能会被BOSS重创，所以一定先把他们清除，而BOSS的攻击频率不高，可以先放着不管，在他过来后就适当防御一下就可以了。

BOSS战完了后进入长の馆内，在燃烧的屋子外和内可分别入手灵命仙药和神命珠，从屋子的内部来到中庭进入BOSS战，这个BOSS非常强，现阶段想要赢他非常困难，不过即使输了也一样能推进剧情。





# Chapter3 怨仇の空

这关的地图为飞行船，船内的敌人以黑白两种士兵为主，白色的不会防御，只要积极进攻很快就能击破，黑色的则和铠武者一样会防御，要看准他出完招的空隙进行攻击，或使用能破防的招式将其破防后再砍。关卡开始后先收集完各房间内的道具，然后清理完走廊的的杂兵就能获得翼の键，用来打开西侧通往メインデッキ的门。

到达甲板后可以先通过B点的楼梯来到2F的商店升级武器和买新的秘传书，为接下来的战斗做准备。接着回到3F穿过北侧的门往西进入船员居住区，回收完船长室的地图和黄金甲虫后顺序搭乘C点和D点的电梯来到1F，消灭完1F的敌人后可获得重要道具IDカード，并且旁边的房间里还有新的武器严龙・伐虎。

用IDカード打开2F的D点电梯附近的门，一直来到中央ゴンドラ，转动五角星处的把手把舱门放下，注意期间会出现敌人。把舱门全部放下后就可以悬挂钢丝移动到后部ゴンドラ了，不过此前还要用弓箭把对面的两个杂兵消灭，弓箭不够可以在中央ゴンドラ的箭箱处补充。后部ゴンドラ惟一的门因为上锁进不去，要打破一旁窗户的玻璃进入，接着把房间内所以的电源装置破坏，这样飞行船上所有上了锁的门都会解除。



回到3F后，接下来就要往西侧E点移动去BOSS战的场地了，不过此前可以先去最东侧的房间，这里有一场对很多敌人的歼灭战，胜利的话可以获得一个九字神珠，对自己的技术有信心的话可以挑战一下，另外集装箱上方还有一个黄金甲虫。往BOSS战地点的路上，用飞鸟返登上フロート中层五角星处的集装箱可以发现一个黄金甲虫，最后的H点处同样要先用飞鸟返来到梯子半中间的通道，调查开关后梯子上方的出口才会打开。

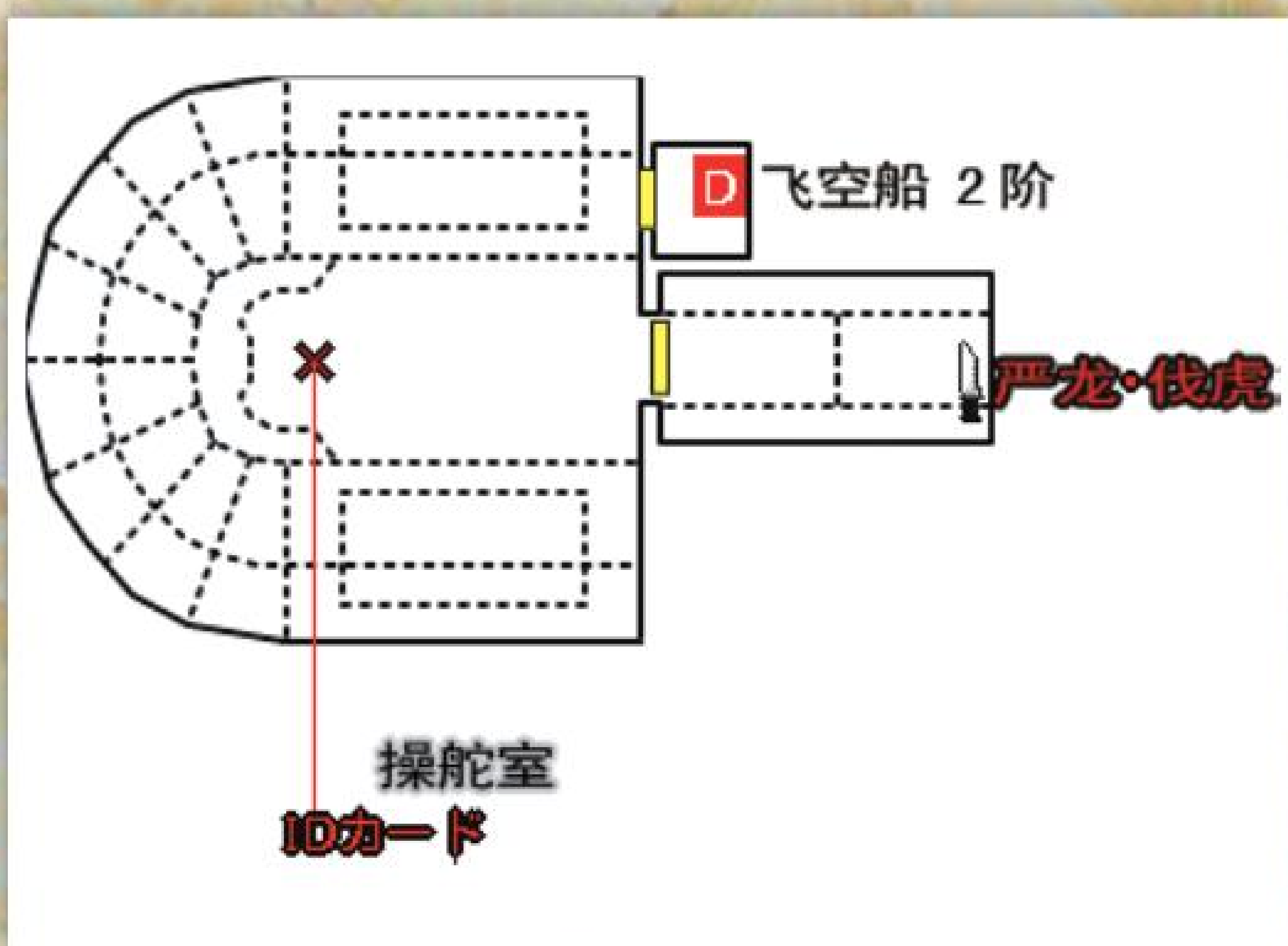
## BOSS战 ダイナモ

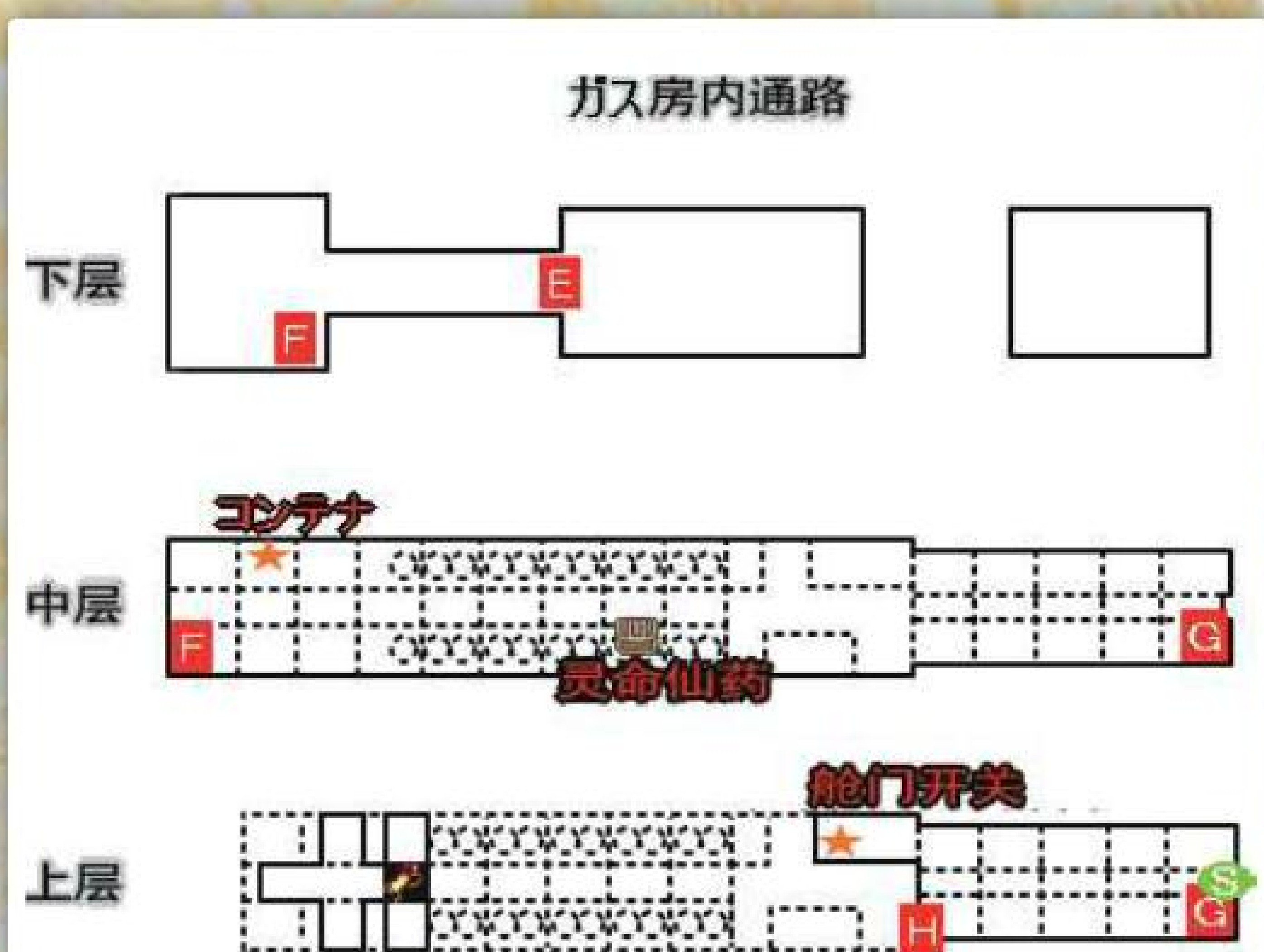
远距离时BOSS只有炮击一种攻击方式，只要保持横向移动就不会被打中，当他对电磁炮进行充电时过去砍，不过不能贪刀，看到他有手部动作后要马上用里风回避，否则会中他的近身攻击。BOSS的近身有殴打→投技以及砸枪管两种，第一种的硬直时间较短，同样是砍两刀就要远离，而砸枪管后则有较长的硬直，可以接一套完整的连技。

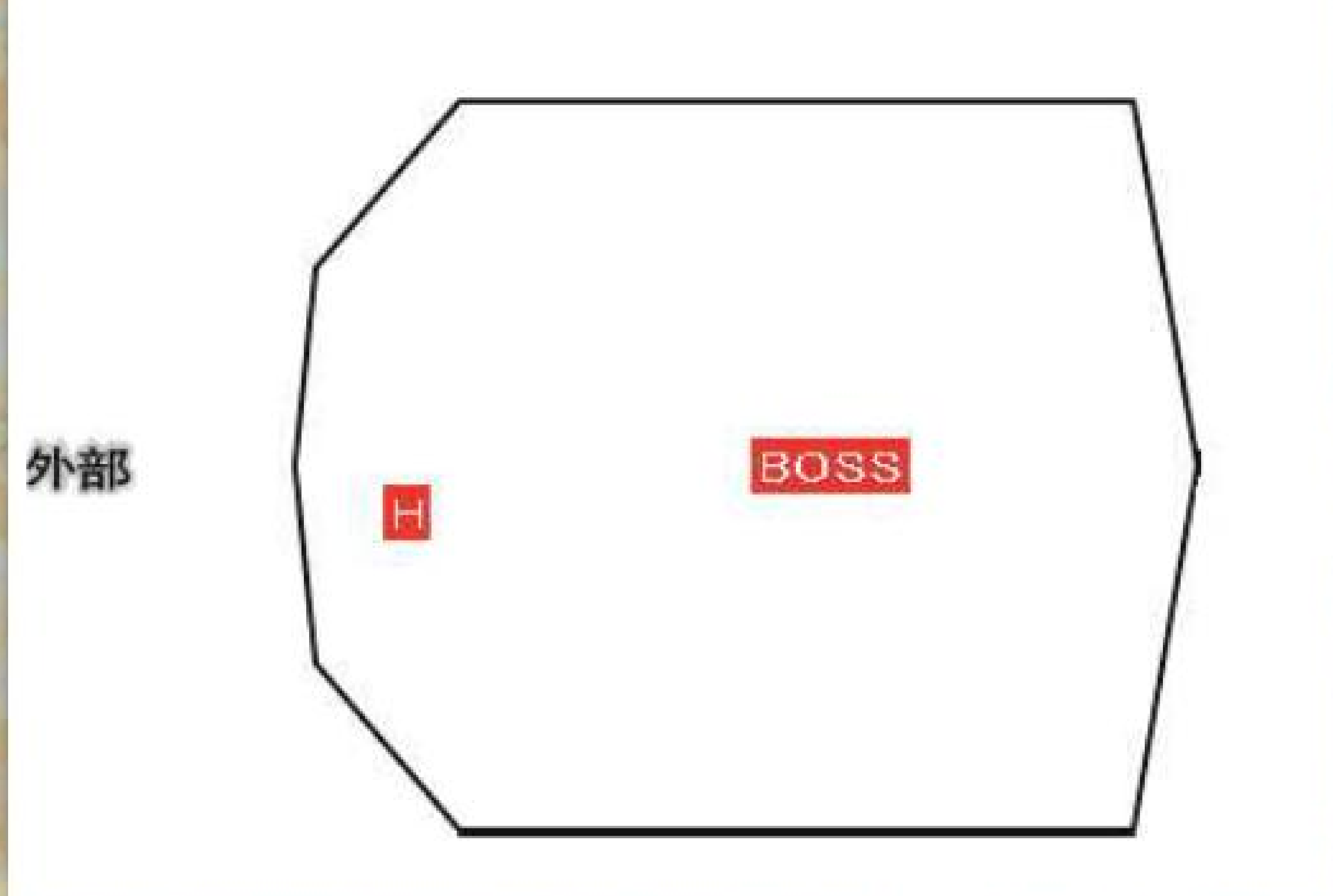








# Chapter4 帝都潜入

来到双头蛇广场后往东进入放置着油桶的空地，这里需要完成强制战斗开门，另外调查两具尸体可分别获得秘传书和箭。进门后先直走，绕到广场的另一个入口入手武器无想新月棍，接着折返往岔路前进。来到有存档点的区域后先别急着下去，这里有两个隐藏的宝箱，需要用悬挂移动获得，第一个宝箱的悬挂点在区域入口正前方的平台边上，直接移动过去就会进入悬挂状态；第二个悬挂点在往下走的楼梯的墙壁上，不过悬挂前要先用弓箭消灭对面平台上不断射击的两个士兵，当悬挂移动到白士兵所在的平台后，再悬挂钢丝移动到黑士兵所在的平台就能发现宝箱，都回收完就可以进入西侧的门进入时计塔广场了。

到达时计塔广场后可以先去商店整备一下，特别是药品要备足，因为接下来的战斗都不轻松。从时计塔广场往西进入正大桥区域，先在门口附近的水槽处入手黄金甲虫，接着可以去北面的屋子内回收装有结晶的宝箱，方法是在最尽头的巷子里使用飞鸟返进屋，注意这里会遇到新敌人地蜘蛛忍者，这种敌人非常棘手，不仅和上忍一样动作灵活，而且远距离时还会投掷爆破手里剑，被爆破手里剑命中的话没多久就会受到不轻的爆炸伤害，所以见到他远离的话就要小心了，如果不幸中招，看准爆炸的瞬间使用里风能一定程度减免伤害。在正大桥区域南侧的小路还会遇到两名地蜘蛛忍者，解决后在就近的死路处（地图中虚线圆圈位置）使用飞鸟返来到上层，从上层回到时计塔广场的五角星位置打开开关，这样开关下方有眼睛标志的门就会打开，注意路上还可顺序取得助六の手帖、黄金甲虫、鬼道仙药三样道具，如果之前的黄金甲虫都有回收的话，这里就应该收集到5个了，可以到商店换取一个腕轮。




在进入眼睛标志的门之前，可以先到时计塔回收宝箱（有地蜘蛛忍者）。进门后一路来到ハンズ・バ—就会进入BOSS战，注意旁边的巷子里有风车手里剑和黄金甲虫，其中风车手里剑在BOSS战里可发挥不小的作用，可以先行回收，方法是从巷子入口处开始，按照墙上的蓝色部分的提示不断壁走+跳跃提升高度，上到巷子深处的高台就能发现，另外高台上还有一个回复点。

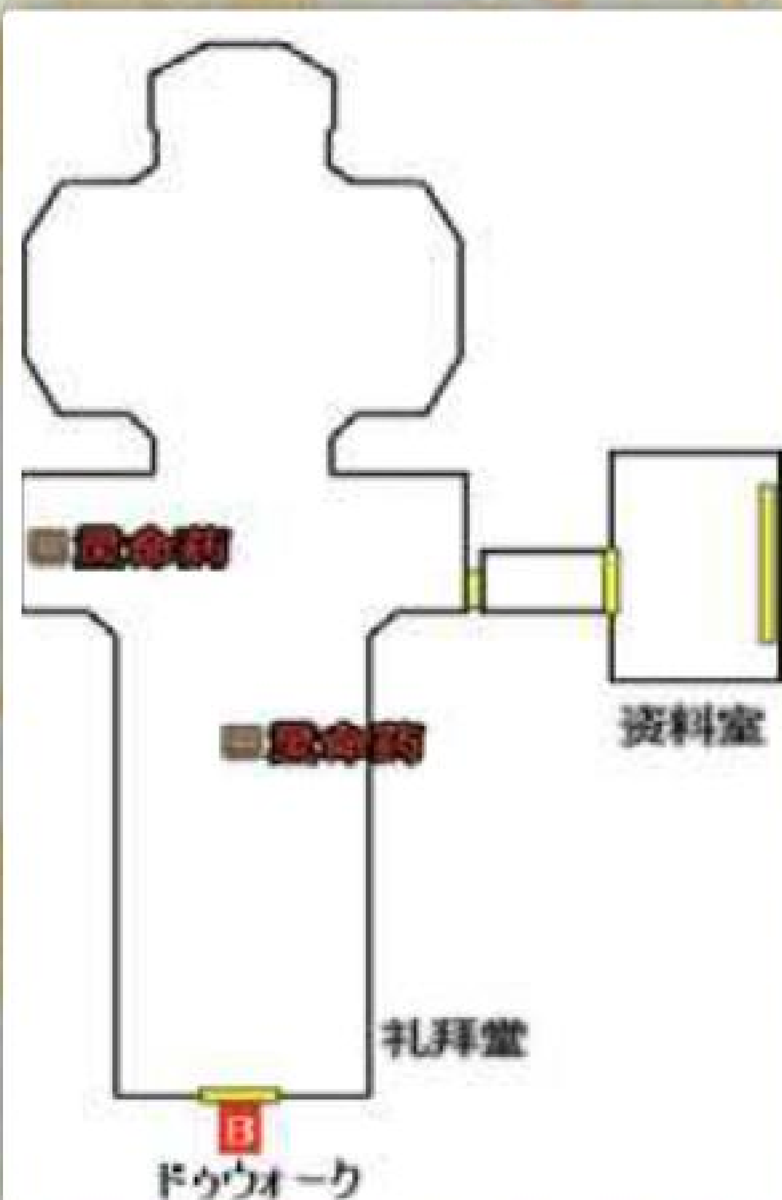
### BOSS战 摩托兵

BOSS是两个骑摩托的白士兵，因为防御摩托的突进也会掉血，所以最安全的打法就是边跳跃边用风车手里剑进行攻击，将他们打下来后就和一般的白士兵一样了。另外如果对自己技术有信心，用之前秘传书学会的首切り投げ（空中□+×）也能将他们从摩托上扔下来。

# Chapter5 魔神ハンター

这关控制的是蕾切尔，操作和招式都和隼龙有一定区别，最好先熟悉一下。关卡开始先一路前进来到帝国铁道前的通路，全灭敌人后获得ドゥウォ–ク僧院の键，接着折返到广场，用钥匙进入僧院。进入B点前可以往西边探索一下，从庭院西侧有商店的地方上楼，可以到达僧院别馆，这里有一场歼灭战，获胜能获得蕾切尔的发型。探索完后再进入B点的僧院礼拜堂，一路来到资料室，最后消灭地蜘蛛忍者并调查2F的壁画过关。



# Chapter6 魔神の街



从ハンズ・バー出来后，回到第四章时计塔广场之前那个区域，用打完第四章BOSS获得的**ユリの**键打开存档点旁边的门进入。接着沿着小巷一直前进，有高台的地方需要用到之前取得风车手里剑的方法才能上去，具体的步骤是先从转弯前的墙壁开始靠右壁走，然后跳到转弯后的右侧墙壁壁走。沿路来到吊桥前的广场后需对付两个摩托兵，这里有个小技巧，只要不进入广场，在入口处用风车手里剑或弓箭就能安全地进行攻击。战斗完后进入一旁有蓝色标志的门，取得**ペガサスの**键，另外这里还有一个黄金甲虫，也是需要用连续壁走的方法取得。最后原路返回到楼下，在之前类似地下通道的地方用**ペガサスの**键打开锁着的铁栏，调查里面的开关放下广场的吊桥，从吊桥进入ドゥウォーク。

过了桥后在第一个存档点处可以先往右走，回收宝箱和黄金甲虫，接下来的路线就和上一关蕾切尔的相反了，从帝国铁道处开始，一路走回第四章开始的地方。在最后对付完摩托兵后进行中BOSS战，中BOSS战之后紧接着就是BOSS战。

## BOSS战 魔神ヒュドラキュブス

一开始直接攻击BOSS是无效的，只有先把它的两根触手砍下来后攻击本体才能奏效。攻击触手推荐用飞燕，落地后再用里风回避它的攻击，当把两根触手砍掉后都就可以攻击本体了，不过中途触手会再生，需要重复之前的步骤，大约3次就可把BOSS击倒。另外当BOSS的HP降到一定程度后还会喷出绿色的液体，不过范围主要集中在外围，贴身攻击基本可以无视这招。




## 中BOSS战 魔神ガルラ

魔神ガルラ单体的实力不算太强，但这场战斗要同时对付3只，战斗开始时最好不要轻举妄动，在外围吸引它们使用突进，将它们分隔开后会好打很多。除了突进外，魔神ガルラ还有喷火、甩尾和投技等几招，前两招威胁不大，躲开后即可进行反击，而投技则是最厉害的，发动中带有刚体效果，而且伤害巨大，看到它头部有动作的话就还是赶紧避开吧。




# Chapter7 僧院

先从僧院别馆往僧院方向移动，途中的飞行系敌人用风车手里剑解决。进入僧院礼拜堂，这里会遇到一种漂浮在半空的骸骨型敌人，要当心它的魔法，看到自己脚下出现魔法阵就得赶紧离开该范围。进入东侧的资料室，全灭完敌人后分别在1F和2F调查书柜获得魔神史和神圣皇帝几本书，接着在2F的展览室回收石版**のかけら**（右）、爆破手里剑、黄金**のスカラベ**等道具。从地图的D点使用飞鸟返上到3F，用刚才获得的爆破手里剑破坏有裂痕的墙壁继续前进，来到司祭**の**部屋后在金库输入密码获得永劫**の**书，密码可在桌上的日记中获得，依次是左转到2、右转到7、右转到1、左转到2。将永

劫の书放在礼拜堂E点的祭坛上，就能开启通往地下墓地的门。另外这时再次进入资料室的话会有一场歼灭战，获胜能获得鬼神珠，推荐从3F的中央跳下去直接返回1F，出门存了档后再来挑战。

进入地下墓地的死の回廊后，先用爆破手里剑破坏有裂痕的墙，接着会有巨石从后方接近，要在被巨石碾压到之前赶到F点，被压到的话就要重新来过，注意途中有不少陷阱会减慢速度，这里按顺序讲一下对应方法：1.刺针，从左侧壁走；2.刺针，从左侧壁走+跳跃；3.刺针，从右侧通过；4.刺针，从右侧通过；5.倒下的柱子，从左侧通过；6.倒下的柱子，从右侧通过；7.倒下的柱子，从左侧通过；8.刺针，从左侧壁走+跳跃；9.刺针，从右侧通过；10.刺针，从左侧壁走；11.刺针，从左侧壁走。

来到地下墓地的上层后，通过平台间的跳跃往下移动，途中的敌人以飞行系的居多，虽然攻击力不高，但是数量多起来还是挺麻烦的，特别是在东北侧的小房间里，要边用风车手里剑开路边前进。来到地下墓地的下层后，在圆形的房间内用跳跃△攻击中间的按钮启动升降台，到达存档点附近可获得新武器ヴァゴリアンフレイル，接着在尽头的房间与飞行系敌人战斗，之后木乃伊会复活，木乃伊的攻击力很高，不过速度很慢，用蓄力攻击等它们靠近再打是不错的方法，不过之前最好先解决用弓的木乃伊，全灭木乃伊后调查台座入手圣杯。

接下来需要回到上层，返回时注意升降台会在中途停止一次，需要再次按下按钮。来到下层的南侧后先在商店将武器ヴァゴリアンフレイル升一下级，能在接下来的BOSS战中发挥不小作用，接着用爆破手里剑消灭平台上的3个弓箭木乃伊继续前进，最后把圣杯安放的上层的祭坛后进入BOSS战。

## BOSS战 化石龙

BOSS的弱点是四只脚，平时它只会用飞行道具进行攻击，躲开后就用前跳△接近，落地后接一套□□△。当它背对我们的时候会用扫尾攻击，这招可以跳起来回避，但要注意有时会连扫两次。当它正对自己时则是撕咬，横向回避即可。



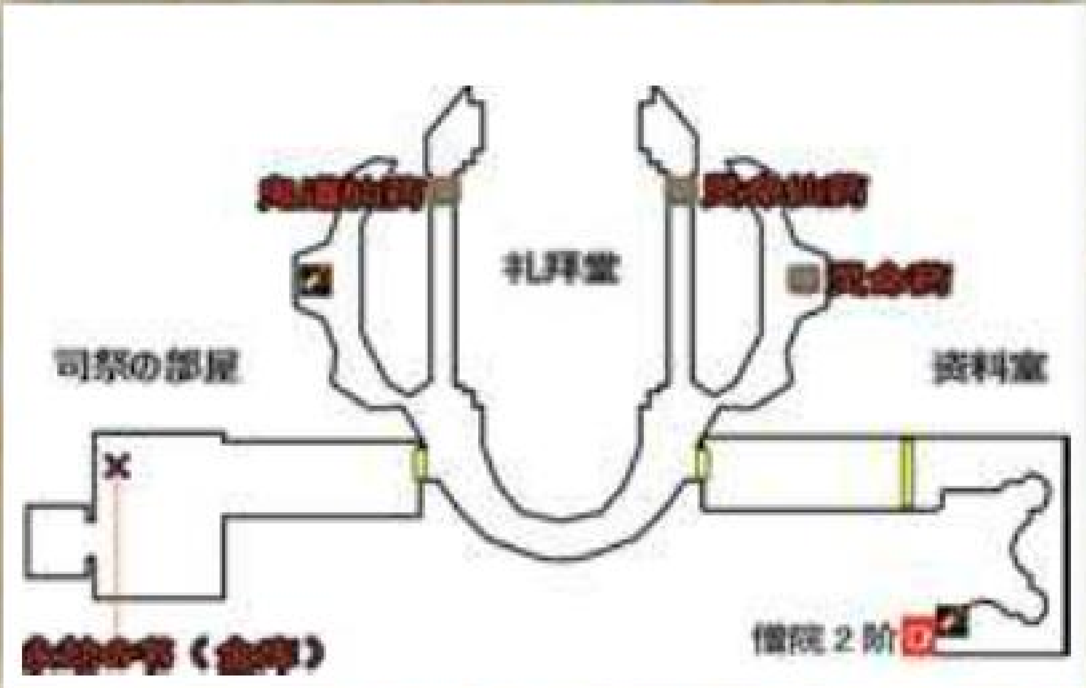


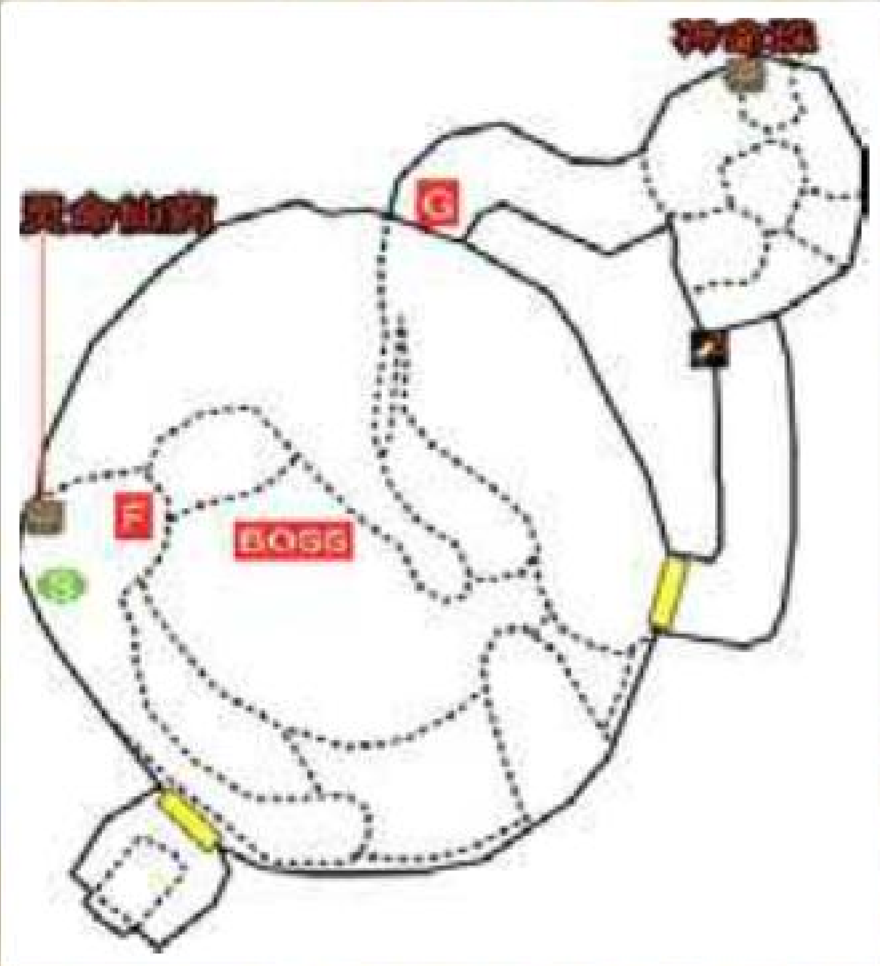


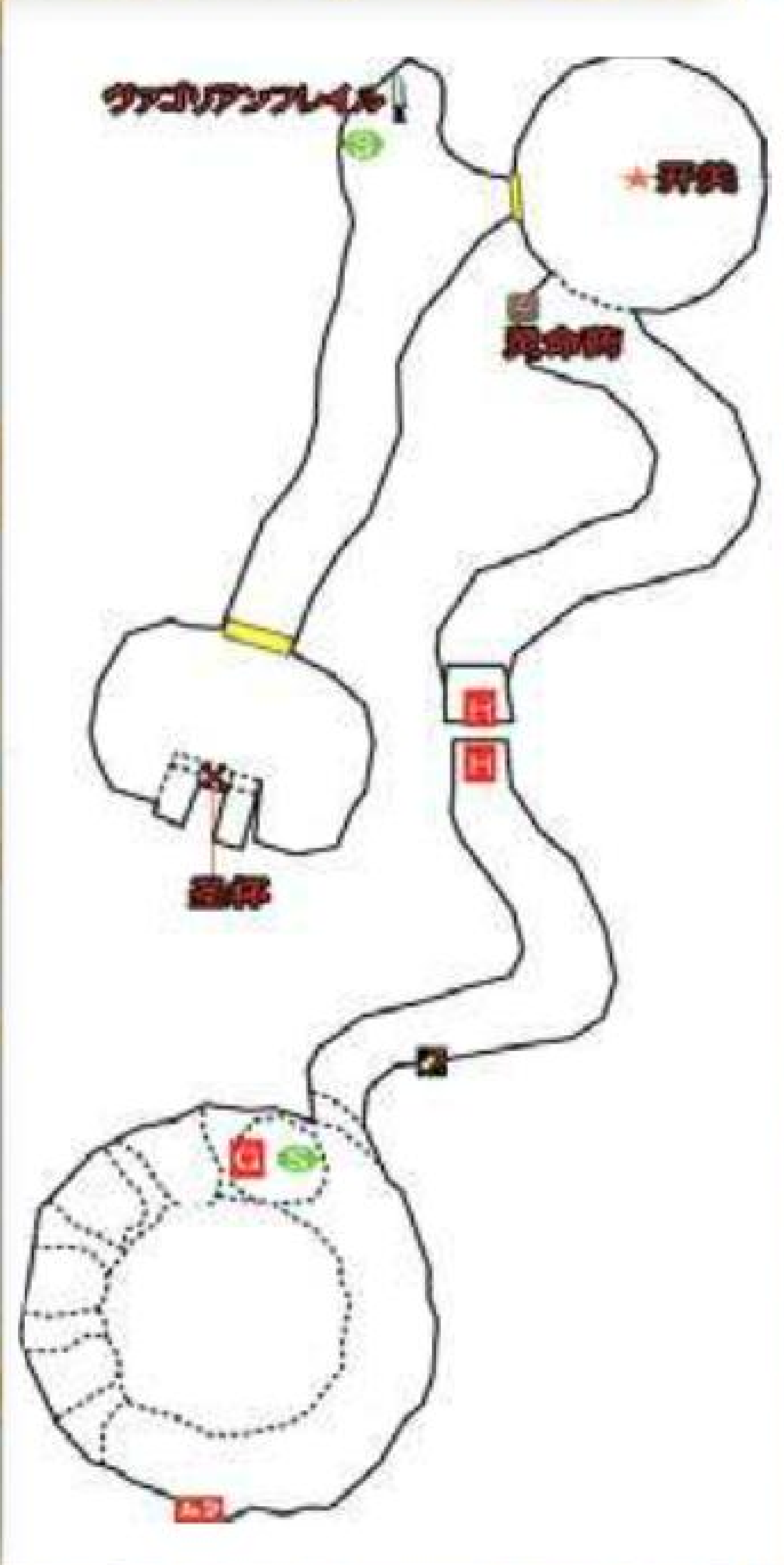








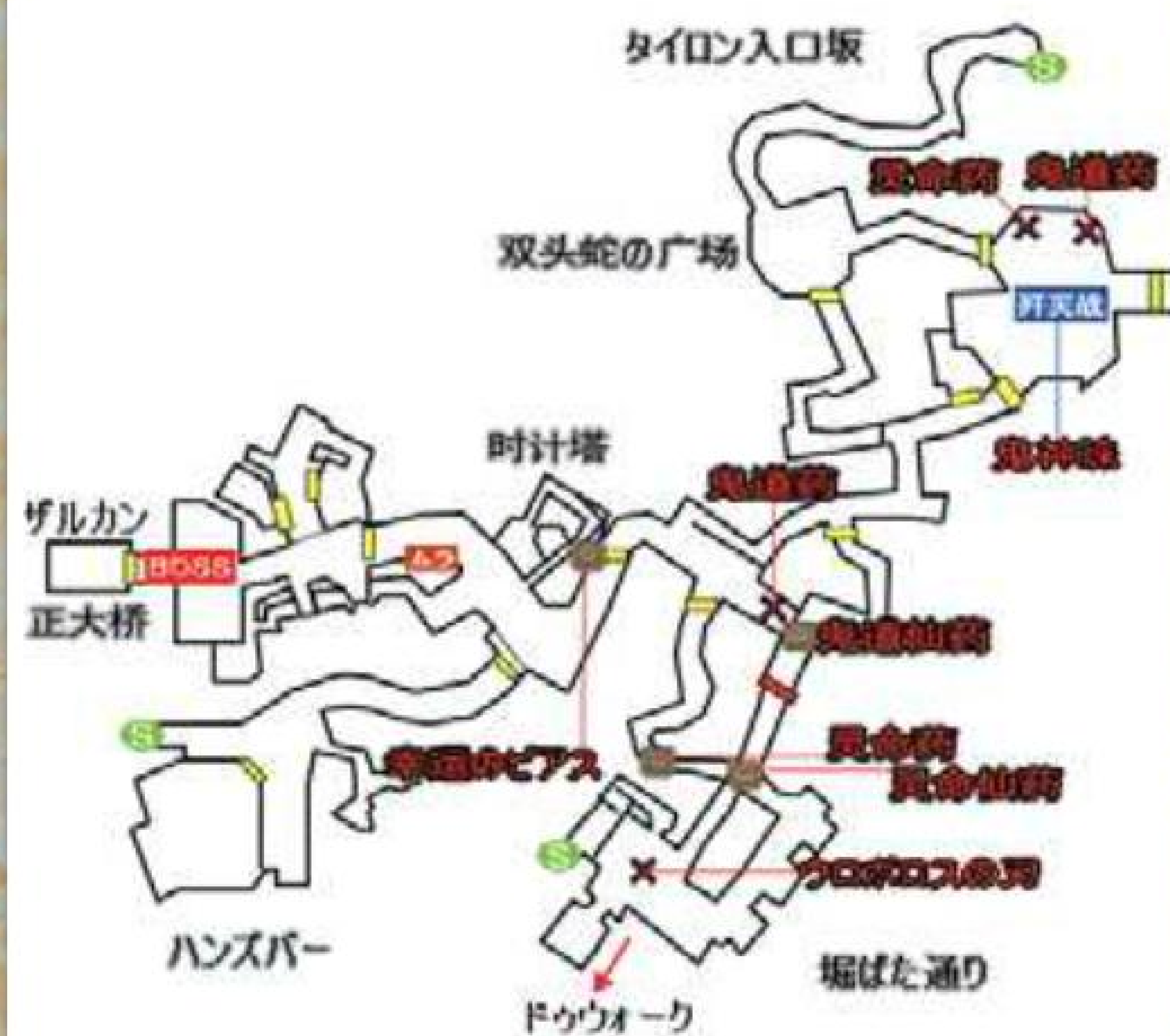
# Chapter8 アルマ重鬼卿

关卡开始后可以先回僧院别馆拿两个回复药，接着往僧院前广场北边的道路前进，一路来到**はね**桥坂尽头调查开关放下吊桥，进入**タイロン**。在**はね**桥广场需要对付3只魔神**ガルラ**，将它们分隔开来后，用蕾切尔的□□□□攻击能有效地造成伤害，战斗胜利获得**ウロボロスの**刃。接着要往时计塔前进，推荐走蓝色标志的门，这里可以取得一个灵命仙药，用蕾切尔的武器破坏了有裂缝的墙壁后还有一个鬼道仙药，接着从灵命仙药的宝箱后面的缺口跳下去，继续往北前进，出门后往西就是时计塔了，时计塔上有一个蕾切尔的装备，务必要取得。如果不忙着过关的话，去时计塔前可以先去地图东北面的区域完成歼灭战，获胜可以得到一个鬼神珠，不过难度很高，回复药一定要备足。最后在正大桥对付完6个地蜘蛛忍者后就是BOSS战了。




## BOSS战 ガモフ

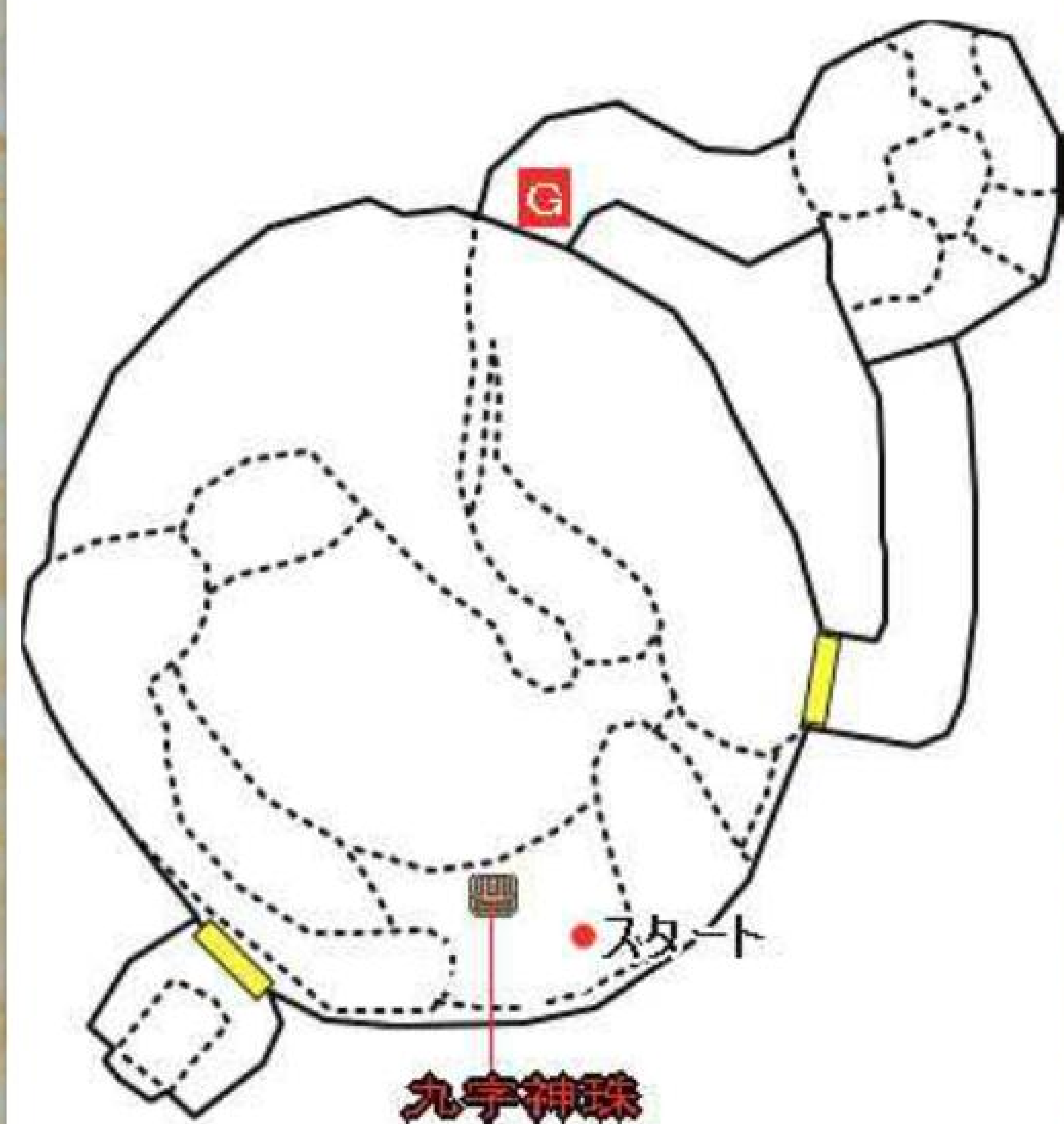
BOSS远距离时主要使用手枪进行射击，我们要边防御边用里风拉近距离，当近身时他就会用小刀或体术进行近距离攻击，用里风回避了后就是反击的机会了，但要注意他近距离攻击的最后一下会破防，所以不要都挡下来，否则是不够时间反击的。




# Chapter9 秘密の地下

由于第七章BOSS的骸骨坠落时打通了新的路，关卡开始后先返回地下墓地下层，然后直接从中间往下跳就能继续前进，但建议先去之前取得圣杯的那个房间，那里有一场歼灭战，获胜可获得一个九字神珠。

来到秘密の地下・上后，穿过第一个存档点就会发生敌人破坏吊桥的剧情。接着先进入南侧蓝色的门，里面浮游的鬼火可以用风车手里剑消灭，弓箭木乃伊则用弓箭解决，箭不够时可调查一旁的尸体补充，消灭敌人后用弓箭射击尸体旁边墙壁上的开关，就能发现隐藏的道路，之后躲过铁球过到对面启动开关，另外回程时记得回收下层的黄金甲虫和回复道具。从蓝门出来后再往北进入红色的门，这里就相对简单很多了，直接用水上飘过到对岸后消灭木乃伊并启动开关，同样水下也有黄金甲虫和回复道具。把两个开关都开启后就可以进入东侧的门进行中BOSS战，中BOSS是第六章的BOSS，按照之前的打法攻略即可，这里就不赘述了。消灭中BOSS后出门会发现墙壁突出了一块，借助突出造成

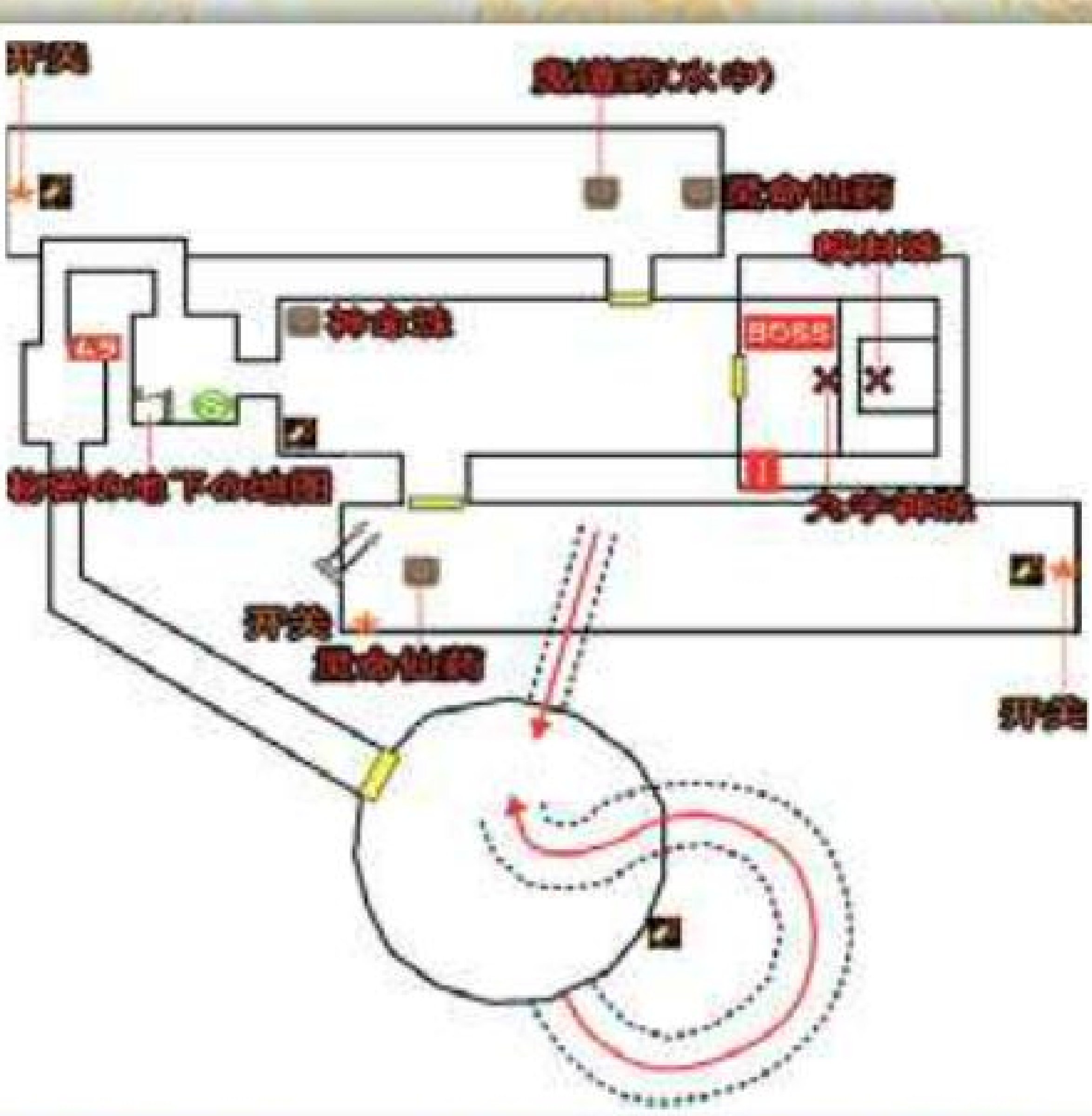


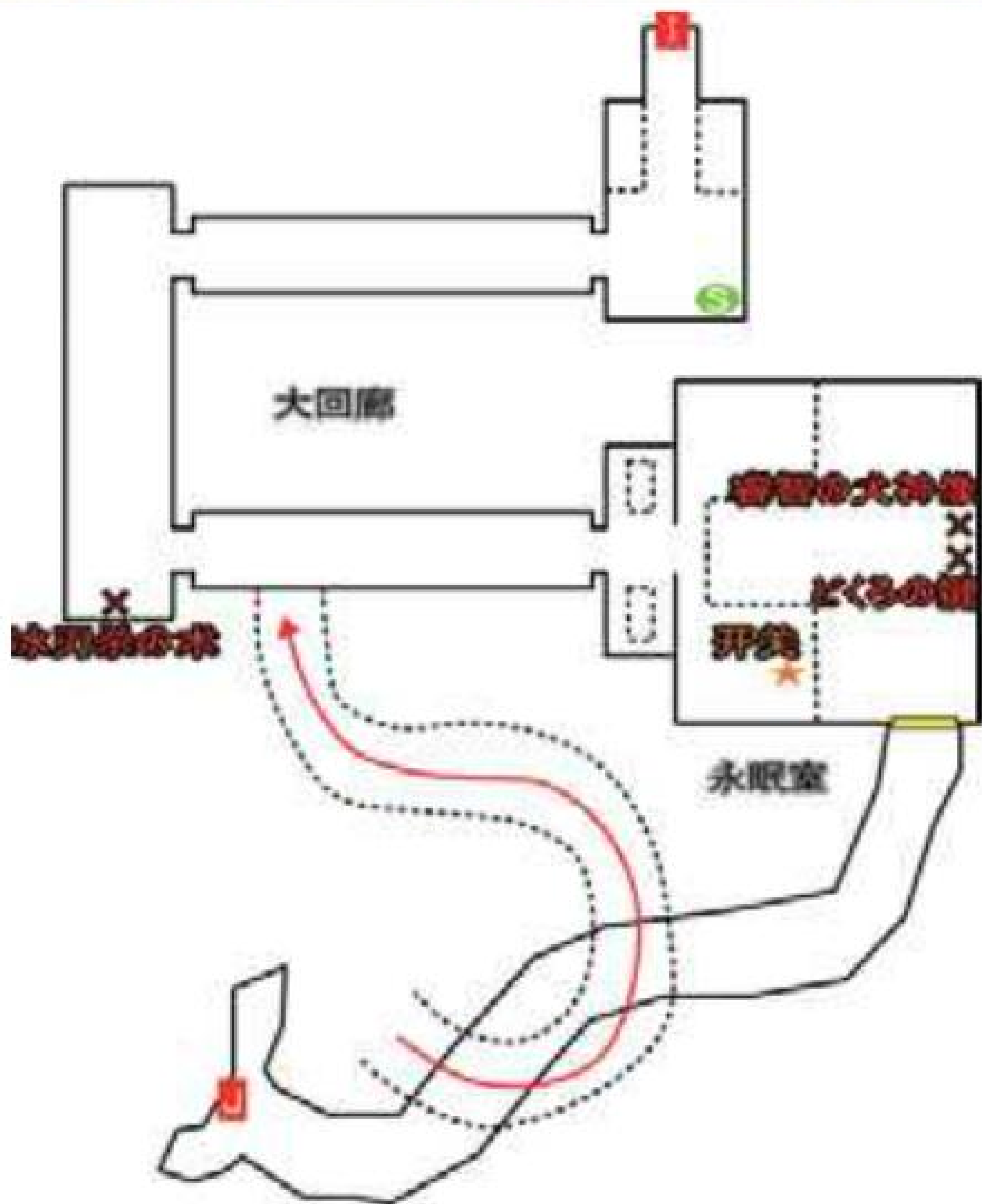
间隙使用飞鸟返就可回到上层，入手魄封珠后进入I点来到秘密の地下・中。

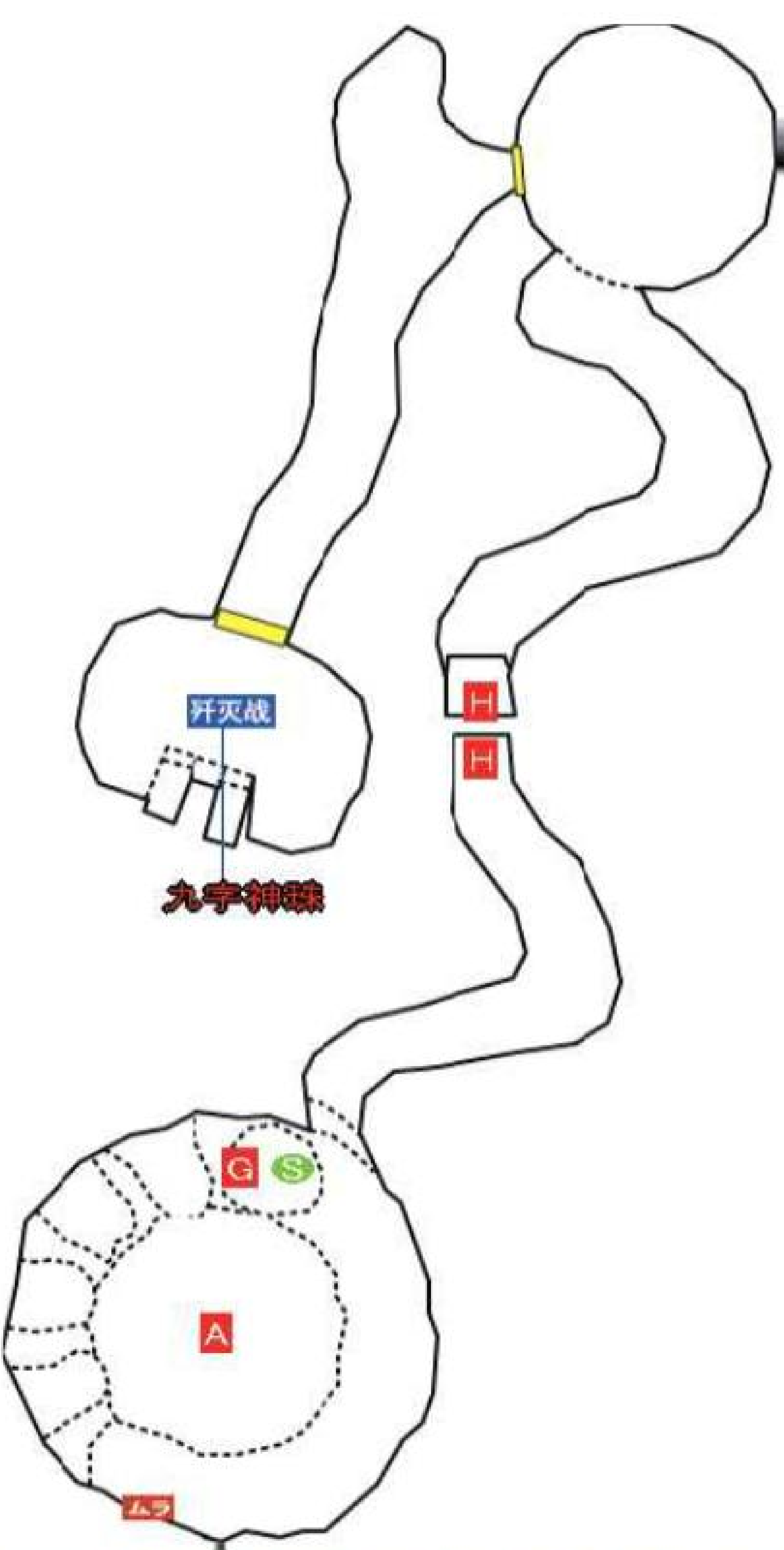
秘密の地下 中的难点在于永眠室的机关，只要一接近中间的棺材平台就会升起来，这里得先踩下楼梯右边五角星处的开关，然后从楼梯左边的平台开始壁走，经过棺材左边的平台到达棺材所在的平台，这样可从棺材中获得睿智の犬神像和ドクロの键。用ドクロの键打开旁边的门继续前进，这时会被大水直接冲到秘密の地下・下，从K处乘电梯可回到僧院的3F，另外这里水中有一个黄金甲虫，如果之前的黄金甲虫都有回收，那到这里就已经收集到20个了，可以从商店处获得一把武器，还有顺便把龙剑升到Lv3，在后面的BOSS战能派上用场。到达司祭の部屋调查桌面的日记可获得新的密码，用密码打开金库获得神命珠，密码是右转到1、左转到4、右转到1、左转到0。之后出门跳下1F进行BOSS战。

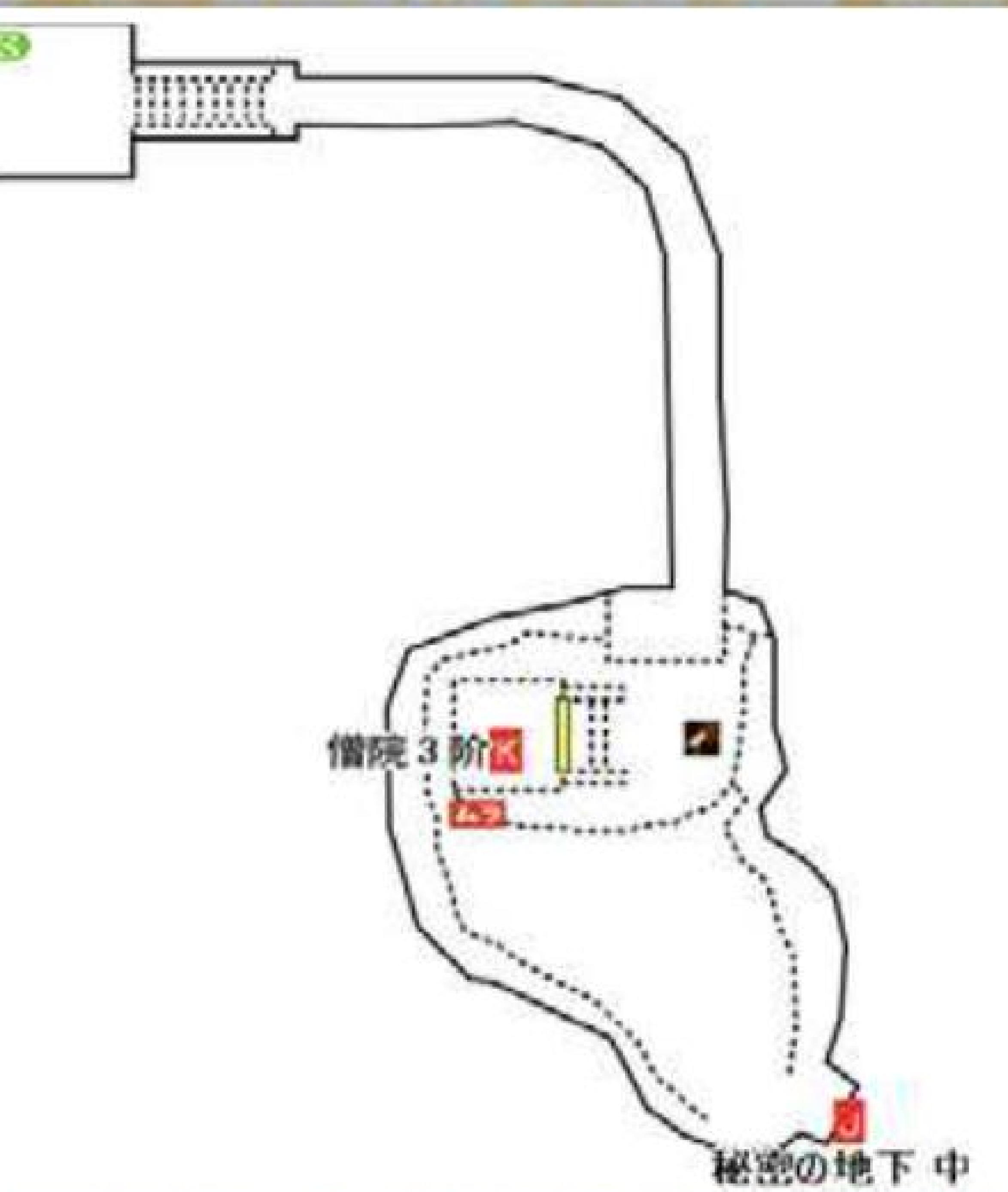
## BOSS战 アルマ重鬼卿

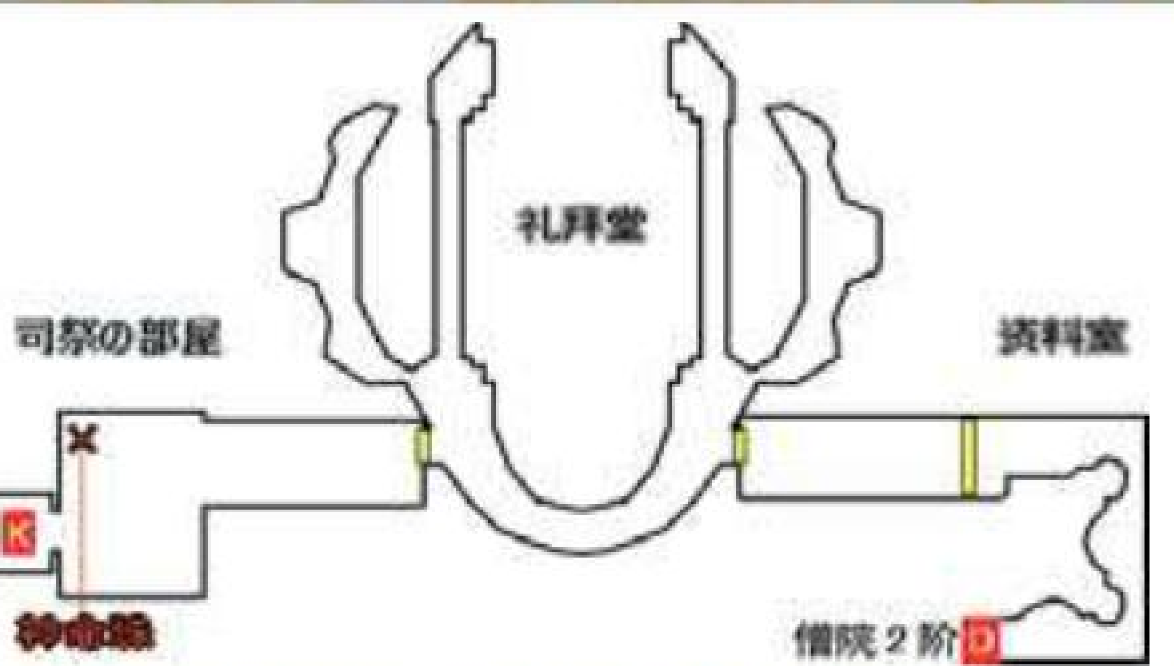
推荐使用Lv3的龙剑迎战，飞燕命中后BOSS就会晕眩，然后接一套□△□□□△是比较有效率的打法。打完后要马上远离，因为近身时BOSS有很大几率出投技，这招是不能防御的。远距离时它会使用魔法弹和投掷石柱，只要横向跳跃落地后再里风就能躲开。忍术火炎龙对BOSS也有效果，在BOSS使用突进时使用会比较容易命中，中了还能使其晕眩。



# Chapter10 タイロン严戒

开始先分别前往僧院礼拜堂和别馆入手蕾切尔掉落的武器以及神命珠，接着往タイロン的军事ゲ−ト方向前进。这关的杂兵以新的重装步兵为主，近距离攻击有时会被弹返，推荐用飞燕来打，有时一招就可以秒杀，如果还没死就再补一次。除了重装步兵外，在前进过程中还会遇到直升机，这时得往两边回避来躲开它投掷的炸弹。

到达时计塔前的区域后，可以先往西移动去正大桥的区域，用蕾切尔的武器破坏有裂缝的墙壁后可入手里面的神命珠与灵命药，注意神命珠需要从入口右侧的墙壁连续壁走上到较矮的高台，再从较矮的高台壁走去到较高的高台后才能发现。

在进入军事ゲ−ト区域有一扇骷髅图案的门，可用之前获得的ドクロの键打开，里面有商店、回复药以及黄金甲虫，其中一个黄金甲虫在较高的位置（可参考下图），需要用飞鸟返来到3F后，再朝着正面的墙壁壁走获得。



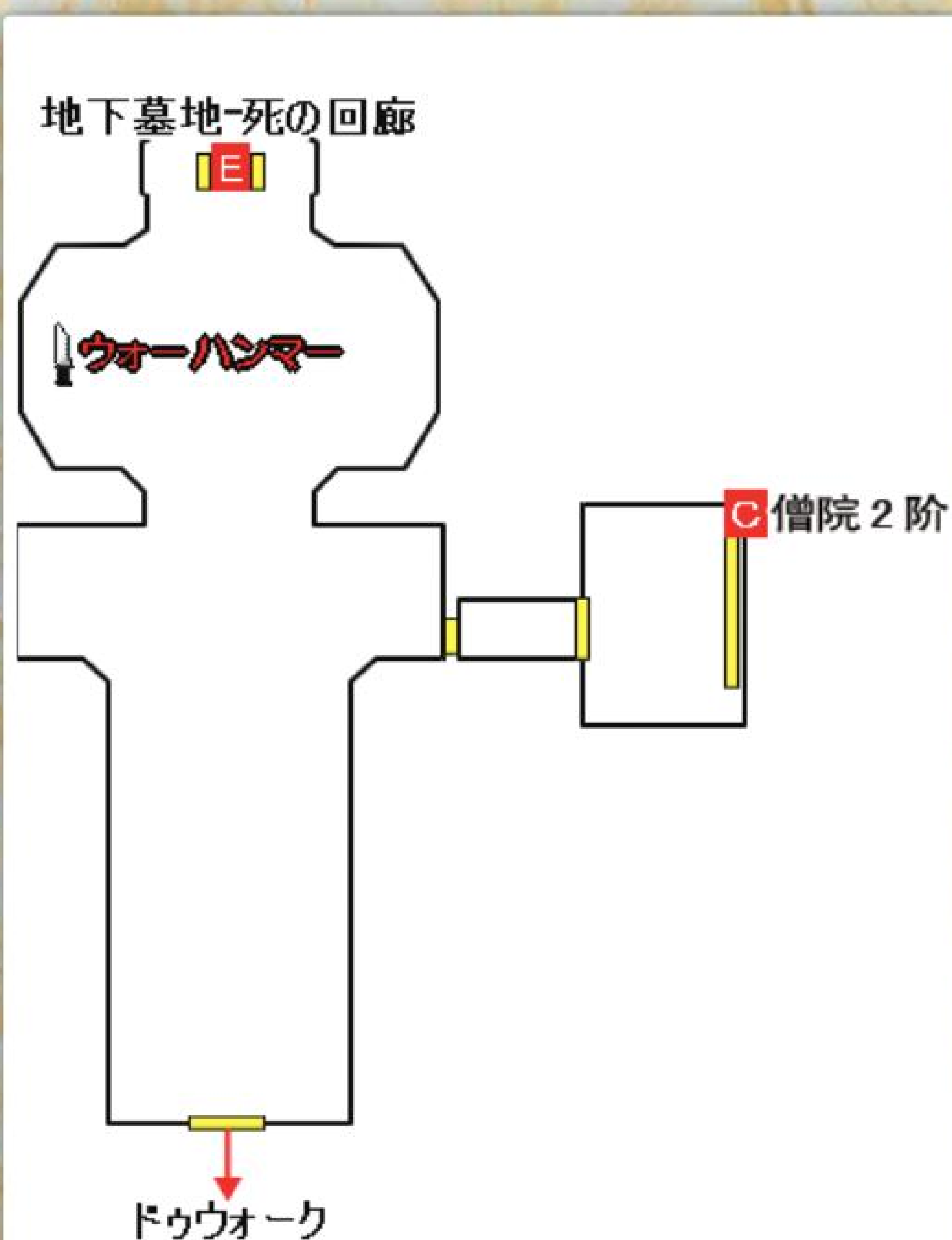
进入军事ゲ−ト区域后先需要进行一场杂兵战，高处的机枪兵建议用爆破手里剑或弓箭收拾，而高楼处的火箭筒兵则要用弓箭的主视点射击解决，胜利后获得强弓，接着进入BOSS战。

## BOSS战 オルタネ-タ-

这个BOSS和第三章的有点类似，区别在于多了一招突进以及场地会有来自上空的轰炸，推荐使用严龙・伐虎来攻略，同样是先接近它后引他出招，回避后反击，连招可以用△△△△。但要注意他新增的突进技，这招不能防御并且发动时有追向效果，如果在它出手前就用里风回避了，就有很大几率中招，特别是中距离时要时刻提防。





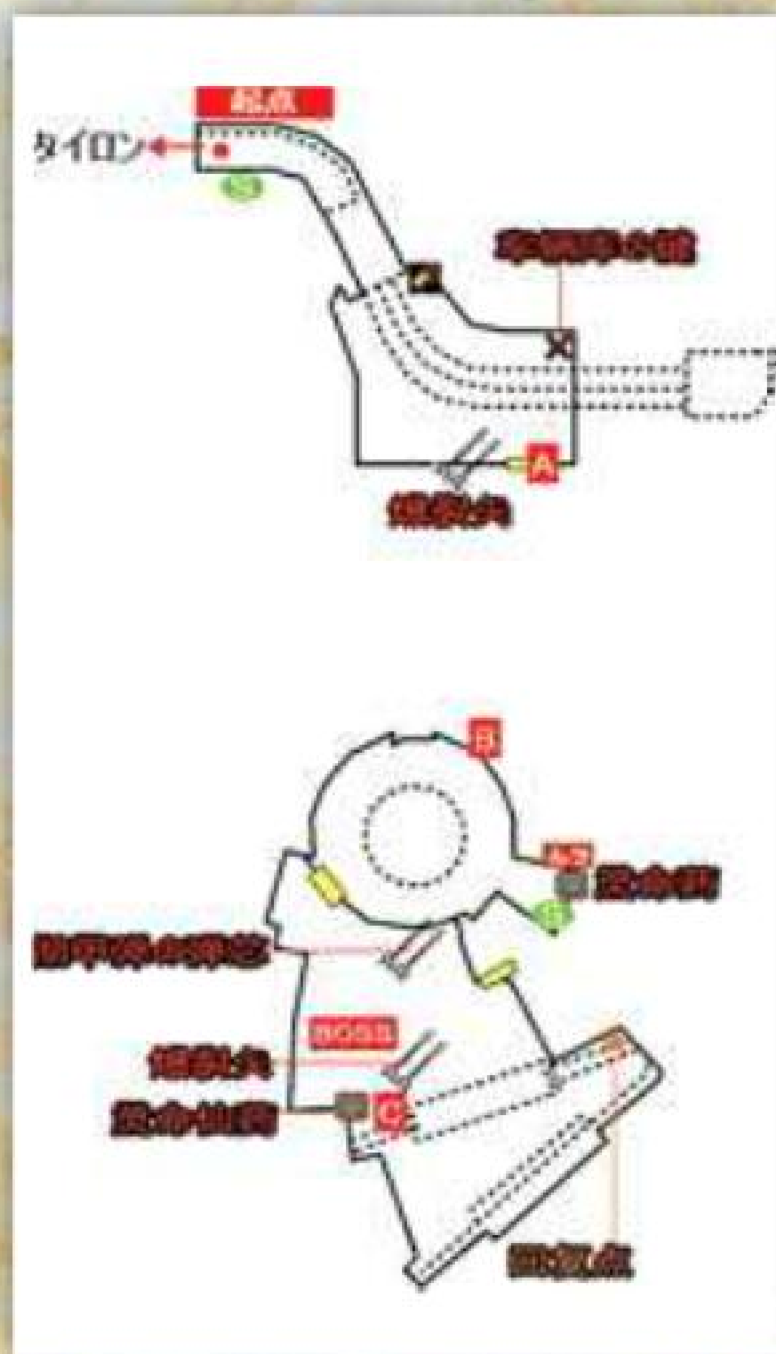


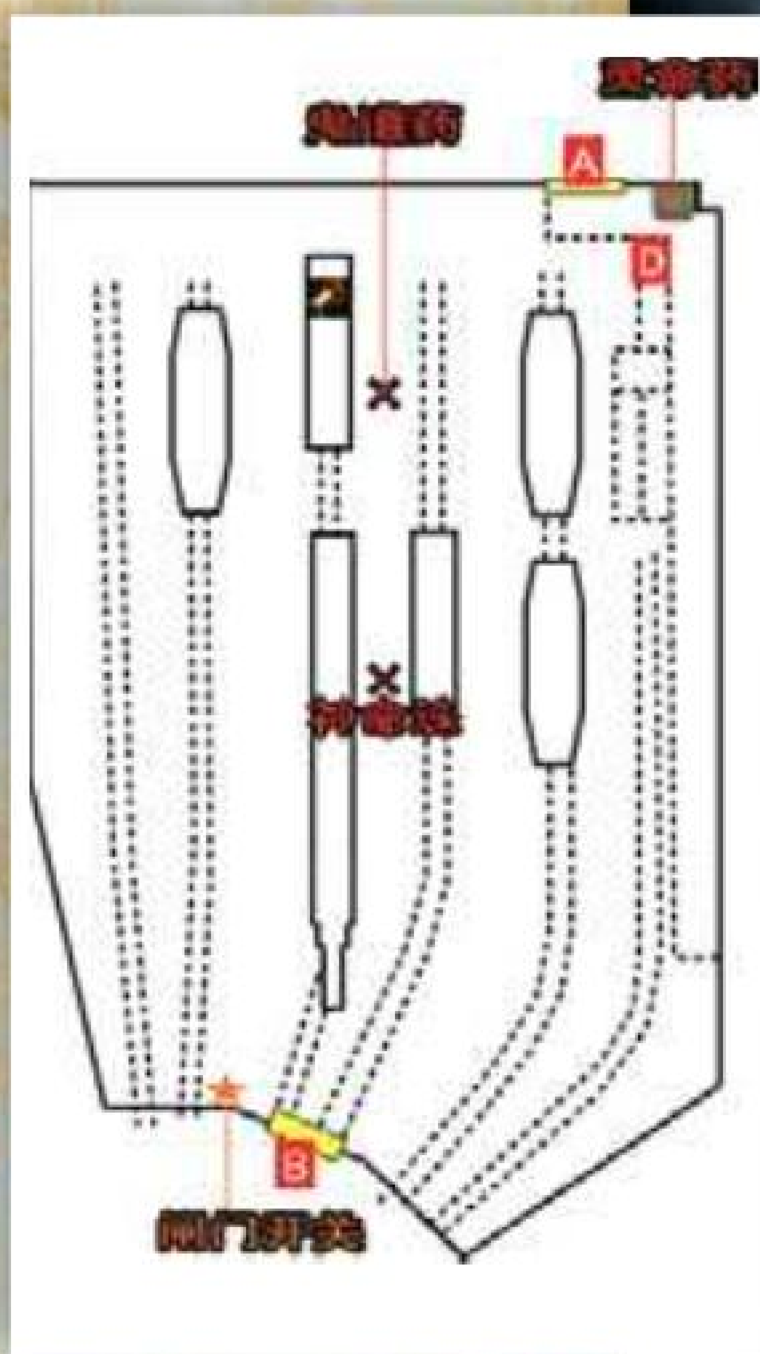

# Chapter11 军供给基地

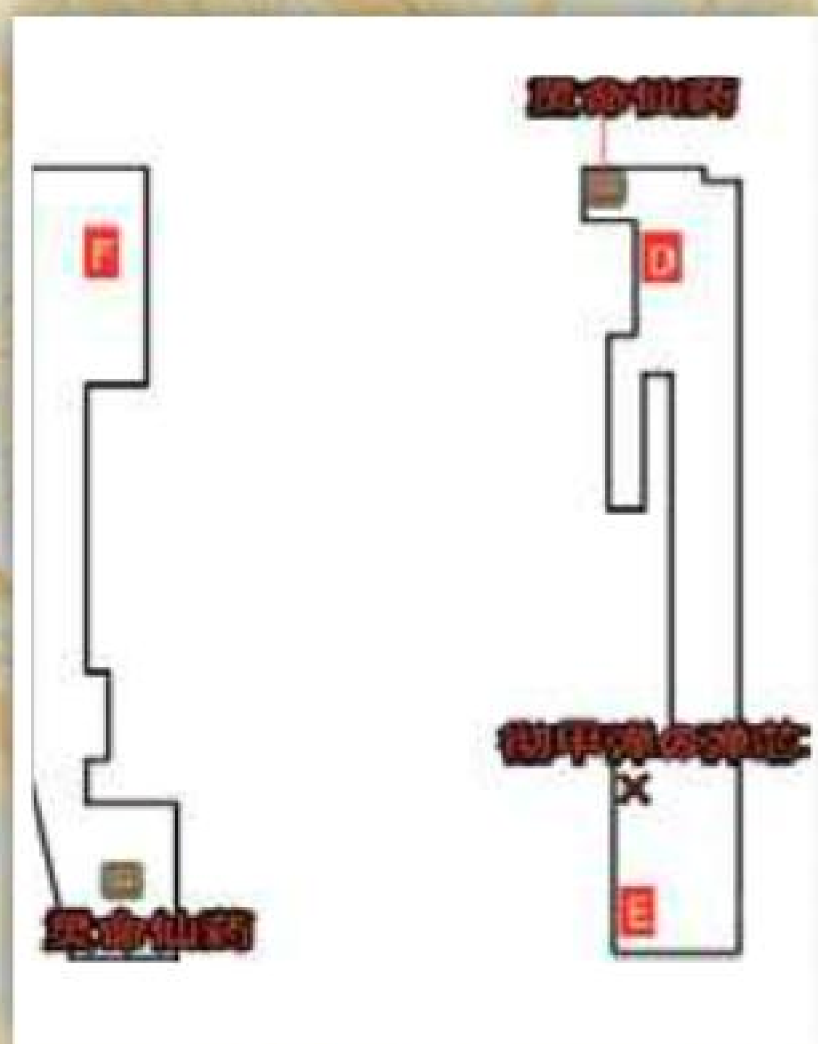
关卡开始后先回到之前有骷髅图案的门内，用飞鸟返上到3F进入内部，在可以看到军事ゲ-ト区域的窗户使用弓箭的主视角射击，射中大门上方玻璃窗内的开关会出现一个有魂返の护符的宝箱。

接下来进入军事大门，一路深入到敌基地，在车辆库门前有两个高台的机枪兵，用弓箭消灭后可获得车辆库の键，用来进入一旁的车辆库，另外从门旁边的箱子内还可以获得爆裂矢。进到车辆库1F可以先回收道具，其中黄金甲虫需要对其所在集装箱使用垂直壁走，当到达最高时使用龙剑的△上到顶端才能发现。来到2F时会出现小型直升机敌人，使用刚才获得的爆裂矢对付即可，不够的话南边的箱子还有彻甲弹の弹芯。消灭完杂兵先到3F的五角星处启动吊臂，回到2F利用吊臂跳过平台来到车辆库的西侧楼梯，上到3F的控制室可获得地图和**シャッタ-开闭キ-**，另外在控制室的屋顶上还有一个黄金甲虫，最后在1F的五角星位置使用シャッタ-开闭キ-进入B点的区域。

从B点出来后先需要消灭杂兵解除门锁，然后可去存档点和商店整备一下，为下个区域的BOSS战做准备。BOSS战后从C点上到高架桥，消灭完杂兵马上就会进入第二场BOSS战。

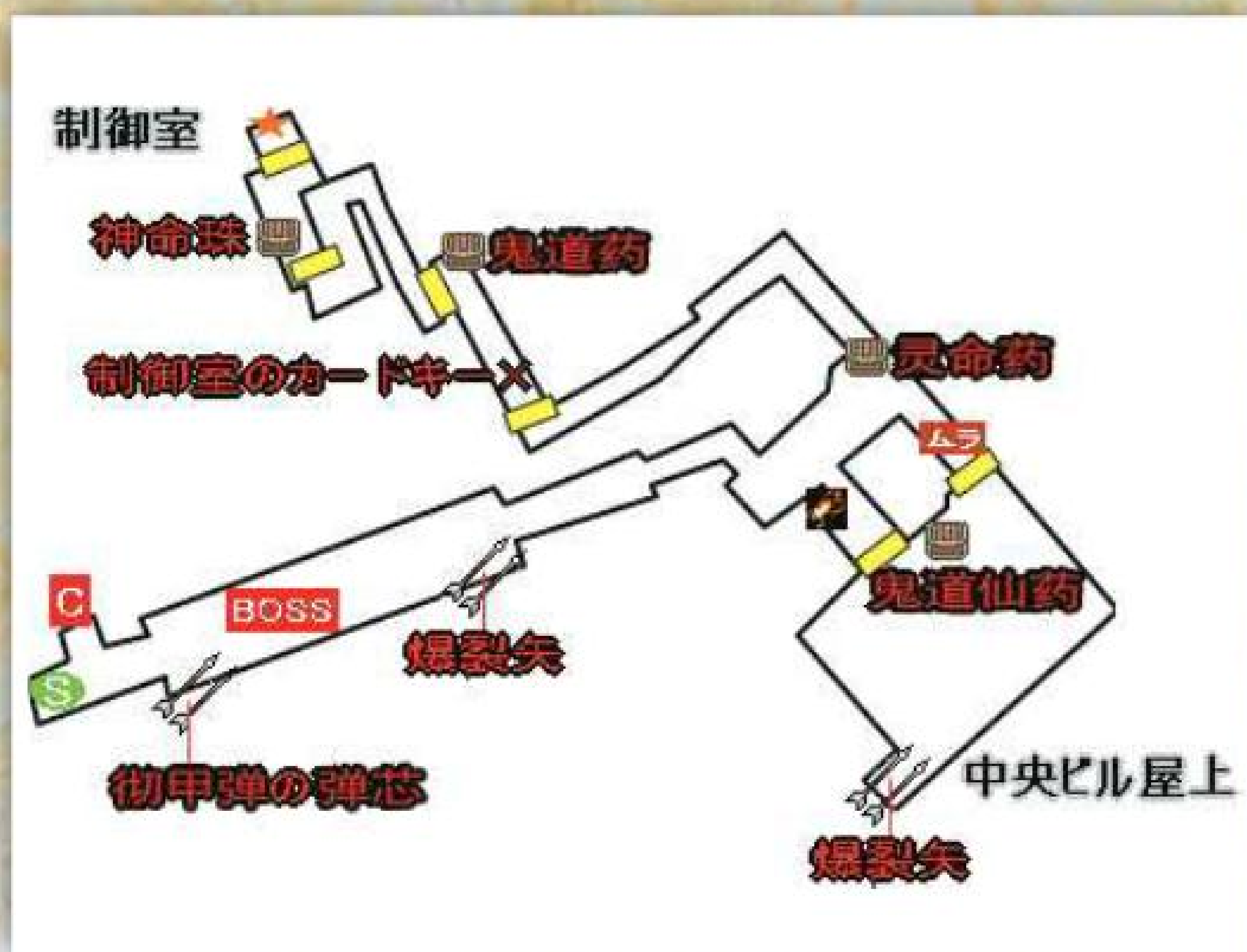









## BOSS战 战车

这场战斗要依次对付两辆坦克，由于无法近身攻击，只能使用爆裂矢或彻甲弹の弹芯进行射击战，两种弓箭在场地两边的箱子都可得到补充。战斗中只要全程边跳边射击就可以了，这样即使不用主视角射击也能命中。如果坦克的炮管对着自己就表示它要发射主炮，这时得准备往横向回避，来不及的话就赶快使用忍术，利用忍术发动的无敌时间来躲，因为BOSS战后可在地图五角星位置找到一个回复点，所以忍术可以放开手用。

## BOSS战 战斗直升机

同样也是使用爆裂矢或彻甲弹の弹芯来对付，不过平时直升机飞得很远，只有等它靠近时才有攻击的机会。直升机在接近时一般会使用机枪或导弹，机枪可以防御，防完后还有时间反击，导弹一般有多发，只能看准导弹的方向使用里风+跳跃横向回避。另外有时BOSS会从桥底穿过，接着从桥的另一侧升上来，这时是大好的输出机会，抓紧的话可以打掉接近三分之一的HP，千万不可错过。

BOSS战后继续前进，在建筑物的凹处使用飞鸟返来到中央ビル屋上，这里需要用爆裂矢破坏对面电波发射台的9个白色天线，不过之前还有杂兵战，建议至少留一个活口，理由在于全灭屋顶的杂兵后发射台上就会出现火箭炮兵，顶着机枪强行射击比在火箭炮的沐浴下射击要轻松不少。破坏了电波发射台后往北前进，来到制御室会发现门上了锁，这时折返到有鬼道药宝箱的通道，消灭杂兵入手制御室の**カ-ド キ-**，最后用钥匙卡进入制御室启动开关后过关。

# Chapter12 地下水路

进了第一道门后会发现无路可走，这时先在附近转悠一会，接着会有敌人从下水道口冲出来，消灭后从下水道口进入地下水路。在地下水路先往中层的C点前进，途中记得入手地图，从C点到达古代阶层后，往北乘电梯进入小房间入手魄封珠，接着出去再进来的话有一场歼灭战，胜利可获得魂返の护符。接下来去D点的天秤の间，在左侧惟一有墙壁的地方使用悬挂，入手虫の键。原路返回中层，途中C处的高台需要从左边的墙壁开始往右使用连续壁走+跳跃才能上去，在中层北边的门使用虫の键进入，再往南进入中BOSS战的房间。

## 中BOSS战 サンダ·ボルトワ-ム

中BOSS是一只放电的沙虫，推荐使用大刀ダビラヒロ来打，之前最好升一下级。它主要有吐电、横扫、撕咬几招，其中吐电很好躲，吐电前它会停在空中瞄准，看准电球过来使用里风回避即可；能反击的是后面两招，横扫前它会弯曲身子的预备动作，使用里风回避后就接一套□□□□□；而撕咬则会先缩回洞里，只要不站在其正面就不会有事。另外它所在的水里是有电的，要避免进入水中。

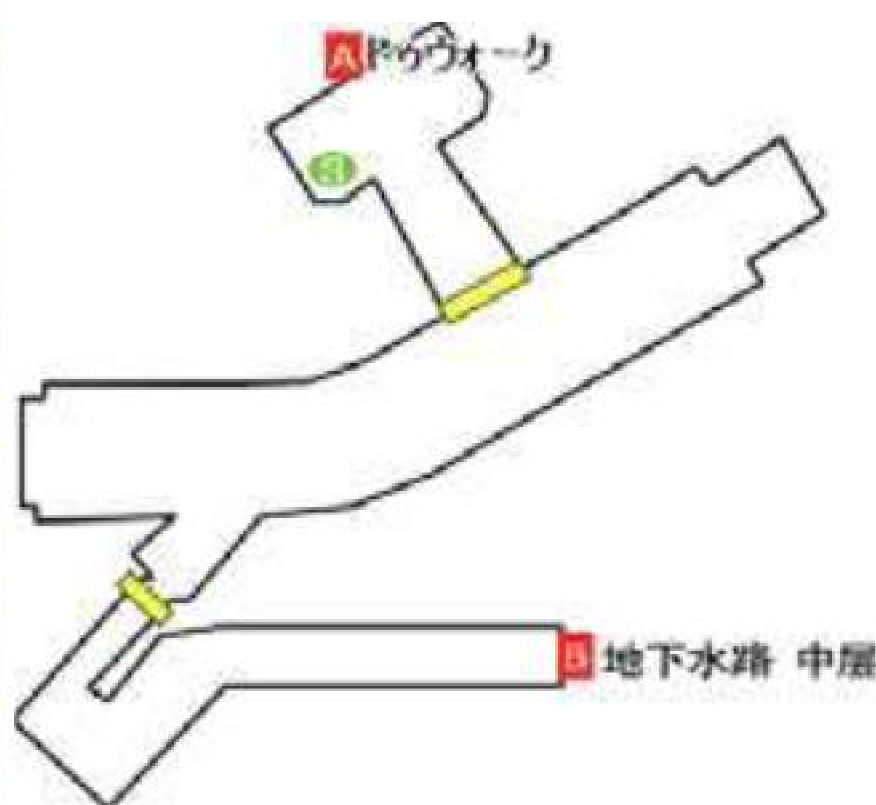
打倒中BOSS后可获得忍法百雷槌の术，另外BOSS所在的洞口上面还有一个黄金甲虫，得从房间左边的墙壁开始往右使用连续壁走+跳跃到达顶端获得。从BOSS后面的通道可到达天秤の间的上层，搜刮完包括流水の赤石在内的道具后直接跳到下层，接着去古代阶层的G点处使用连续飞鸟返来到地下水路的上层，并进入最里面的台座安放流水の赤石。下面要去古代阶层的H点进入地下水脉，不过之前得先去中层最南面的房间里入手水灵の像，使用水灵の像才能打开通往H点的门，另外调查门附近的尸体还可获得小太郎の手帖。

进入地下水脉的下层后先往东进行中BOSS战，BOSS是之前的沙虫×2，两只的攻击频率更高，但打法基本上是一样的。胜利后记得回收BOSS所在洞口的道具，接着往北从I点进入地下水脉的上层，在尽头入手流水の青石后返回，从下层西边的通路回到地下水路，途中有裂缝的墙壁要用大刀ダビラヒロ或蕾切尔的武器破坏。

回到地下水路后，首先要把流水の青石安放在中层西北侧房间内的台座上，接着从房间跳下去来到天秤の间。进入天秤の间西侧的门后有一场歼灭战，获胜可获得九字神珠，另外从拐角处第一根和第二根柱子之间使用飞鸟返来到顶端能发现一个黄金甲虫，最后用飞鸟返来到五角星处的最高点使用△启动开关打开通往地下神殿的门。

在地下神殿入口处的小房间内的房梁上有一个神命珠，需要对着N点的墙壁使用垂直壁走，到达最高后使用飞鸟返上到2F才能发现。接着去L点所在的房间，从右侧的墙壁开始往左使用连续壁走+跳跃到达2F，出门后用弓箭射击对面平台墙壁上开关，这样会掉下一堵墙，可用壁走过到对面。从M点上到3F后，借助西侧木条摆荡到南面的平台获得强者の证，最后把强者の证安放在1F中间的纹章处进入BOSS战。













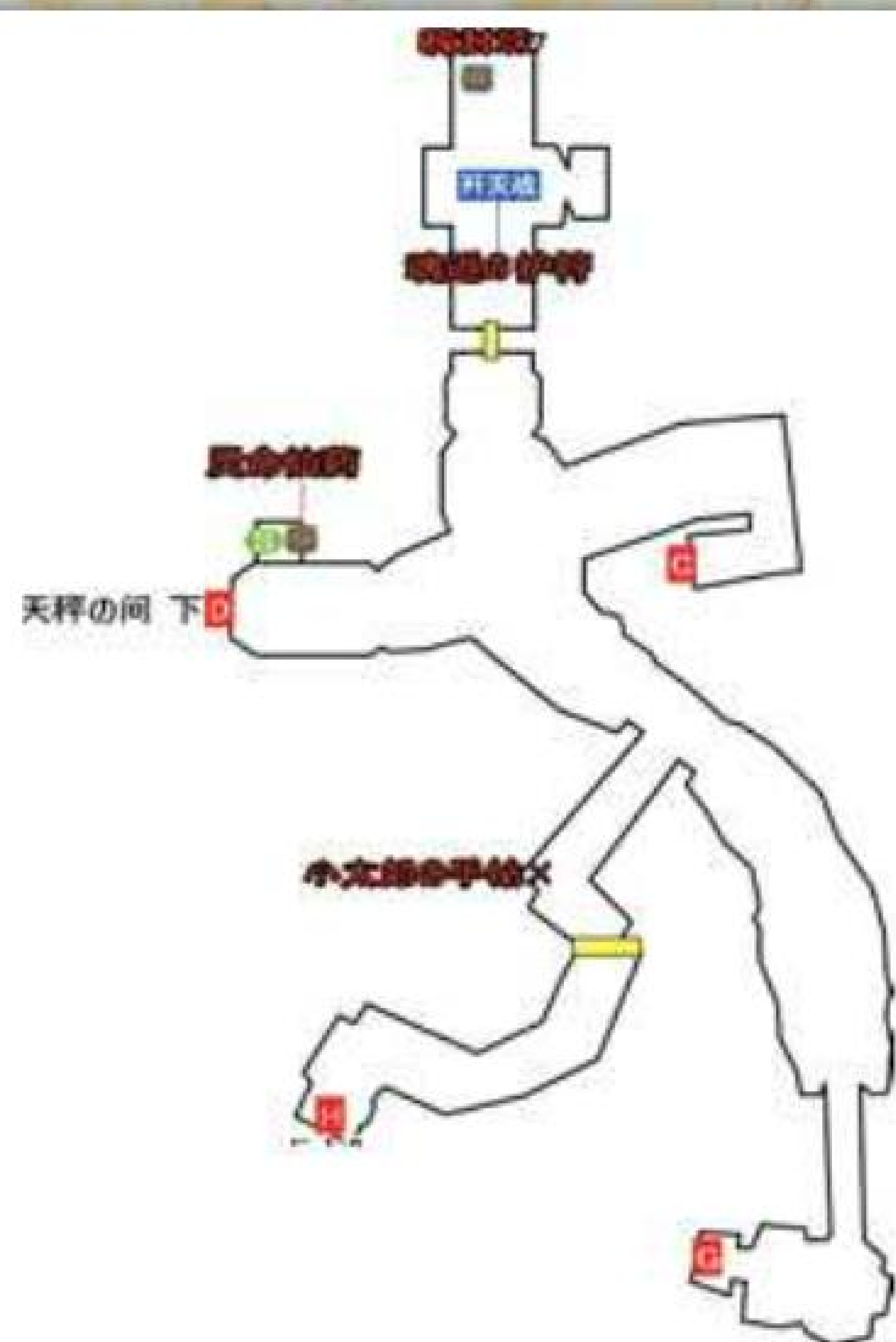

## BOSS战 魔神パズ・ズ-

BOSS的攻击方式以激光为主，分为横向和竖向两种，往相应的反方向回避即可，近距离时则还有拍打翅膀，需要远离回避。它的弱点在头部，不过位置很高，建议先使用严龙・伐虎的飞燕对任意部位进行攻击，当累积够一定攻击次数后，BOSS就会陷入晕眩状态，这时就可用摇杆一圈+△攻击头部了，抓紧的话大约让BOSS晕眩个3次左右就可将其解决。



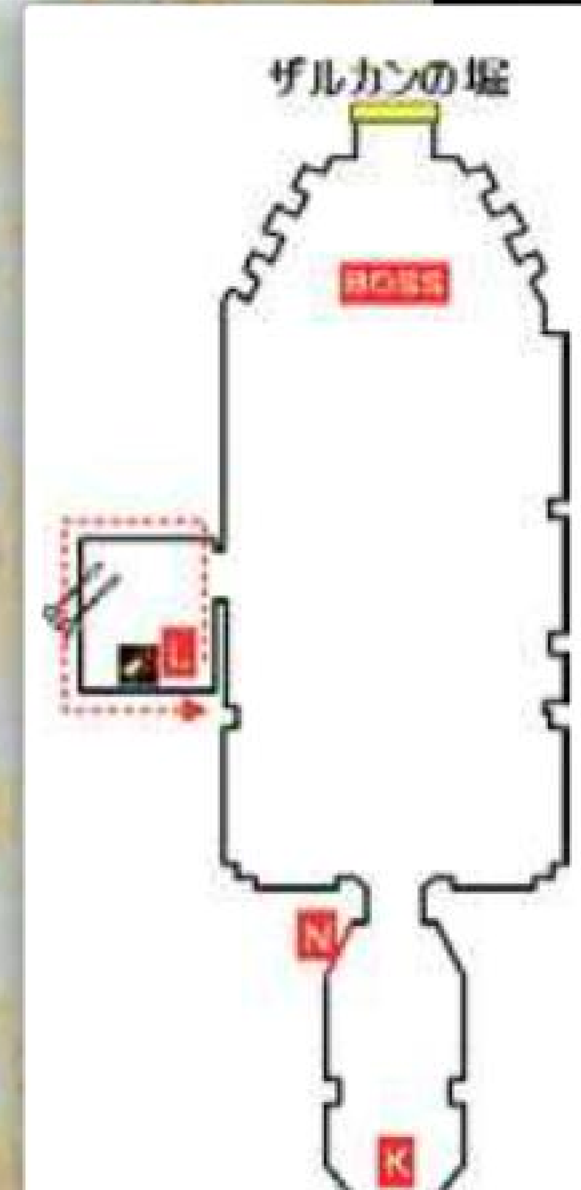


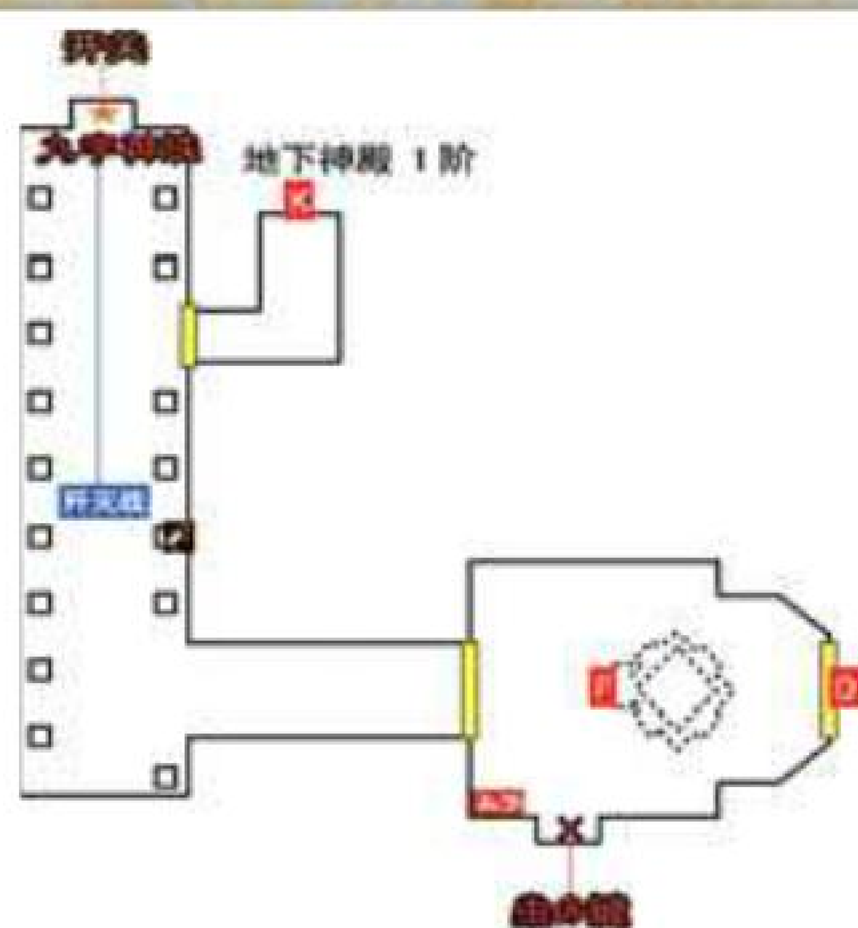


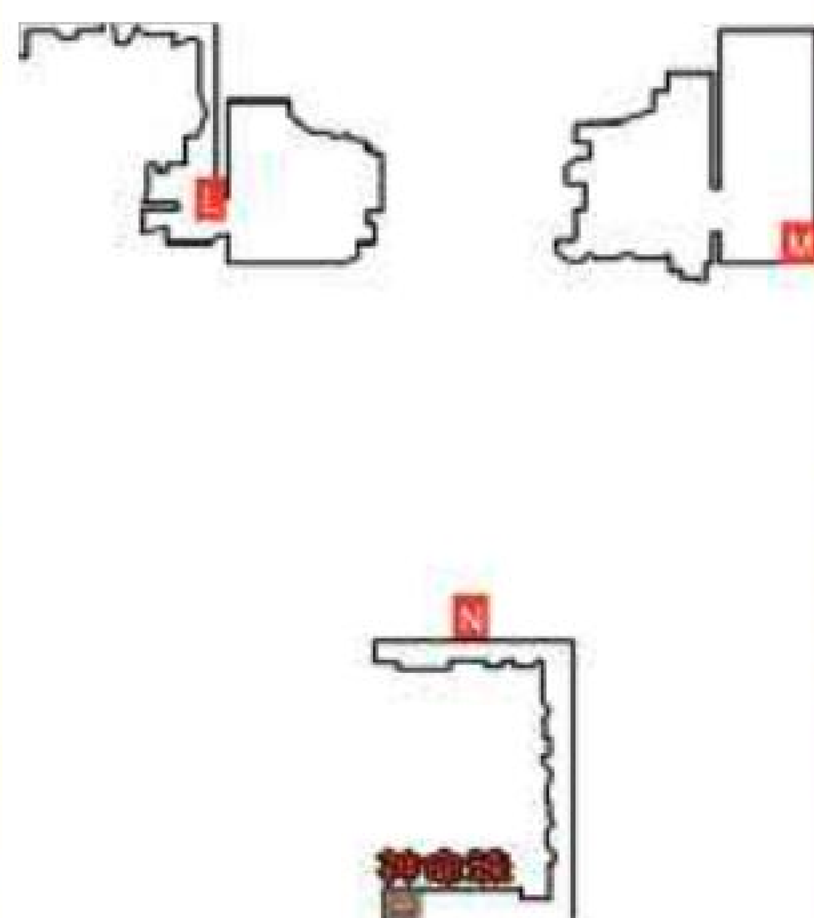








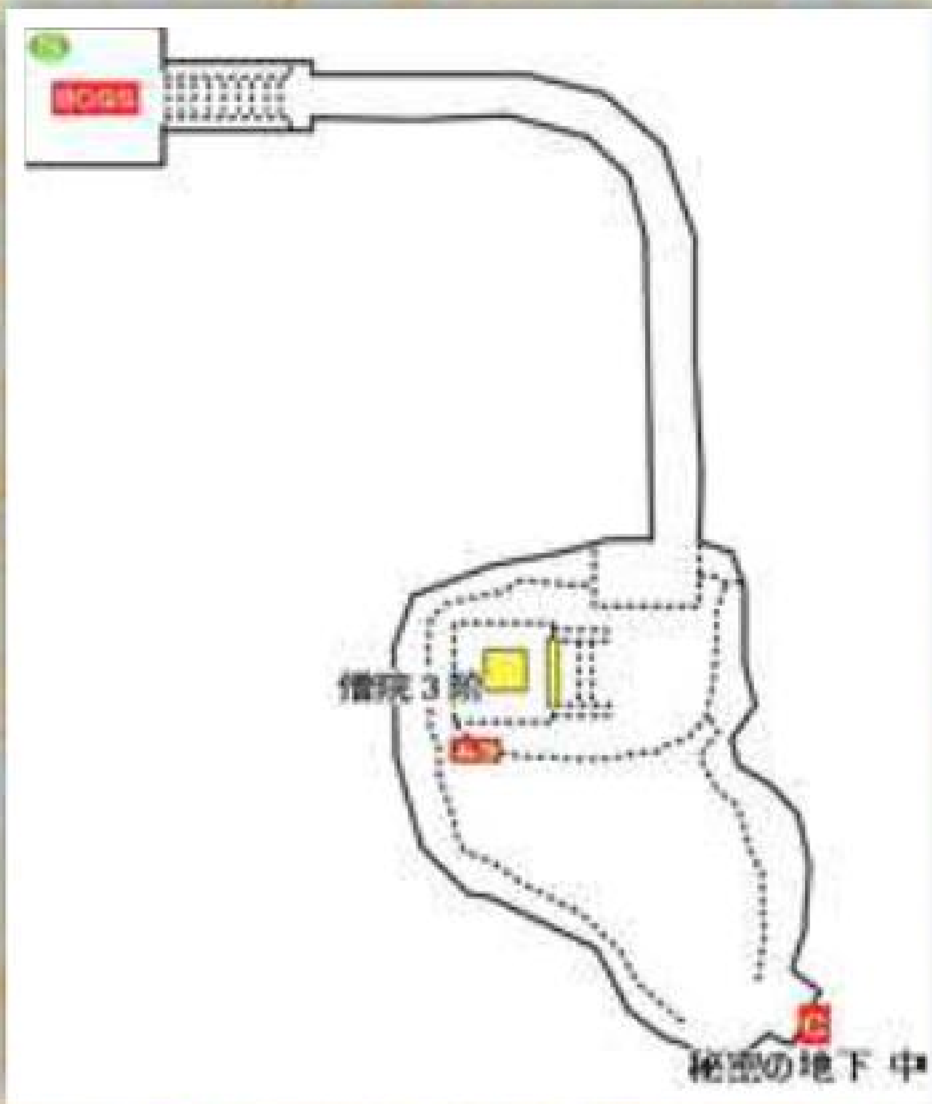


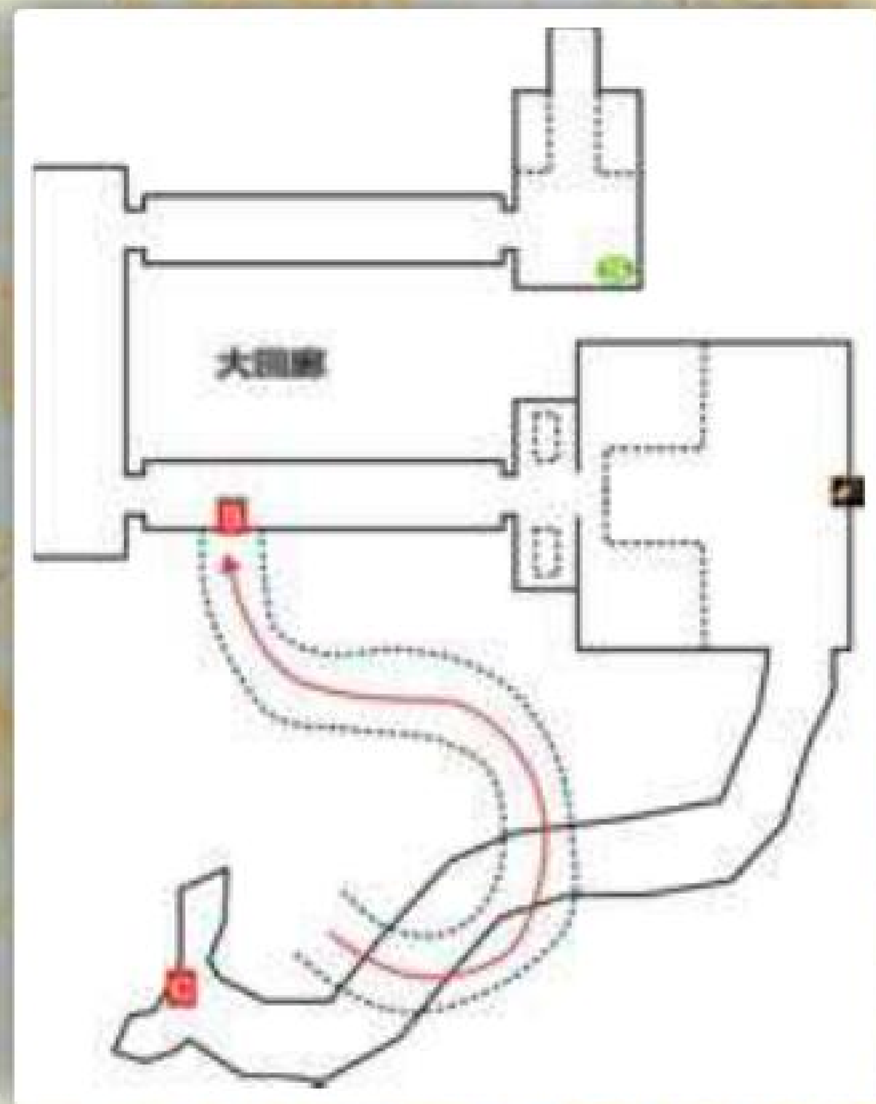

# Chapter13 ザルカンへの抜け穴

关卡开始后先取得地图以及水中的黄金甲虫，水中的敌人可暂时不用管，直接从水上避开就行。在穿越管道时要注意不时出现的刺针，在水中受伤除了扣血外，氧气槽也会减少，氧气槽空了后就会开始减HP。在第一个商店附近的尸体处可获得水中铳，有了它水中的敌人就好对付很多了。接着往地图最南边的区域前进，这里有一艘沉船，先上到船上转动把手，然后从沉船底部进入内部，这里可以获得酸素ボンベ，这样在水中活动就不会受到氧气的限制了，接着进入船的2F获得トリトンの键与黄金甲虫。回到上一个区域后先回收水中的两个宝箱，再上岸用トリトンの键进入中间的区域，最后全灭敌人进入A点的裂缝。



裂缝的另一头是以前来过的秘密の地下，不过现在已经全部被水浸没，根据画面的提示一直前进，直到来到B点后右转，在永眠室的天花板上可以找到一个黄金甲虫，接着往南进入C点。来到秘密の地下下后，可以先搭电梯去僧院的3F，用日记获得的密码打开金库可获得一个魄封珠，密码是左转到1、左转到2、右转到2、左转到3，接着回到秘密の地下，往最北面的房间前进准备BOSS战。







## BOSS战 ド-ク重鬼卿

BOSS是之前第二章最后遇到的那个，这次他的招式也没太大的变化，基本打法是在周围游走引他出招，用里风回避后再反击。它的几个招式里，波动斩需要跳起来回避；飞刀和连续斩击用里风回避后都可反击，不过由于破绽较小，对位置有一定要求，推荐用大刀ダビラヒロ的△攻击；突进的居合斩是它所有招式里空隙最大的，回避后基本够时间打一套连技。

# Chapter14 双儿の古代神

这关是蕾切尔的关卡，第一个房间内有两个宝箱，其中有神速のピアス的那个需要对着墙壁斜跳、反弹跳、快速○→△上到较矮的高台后，再用同样的方法上到较高的高台获得。回收完第二个房间的宝箱后，再调查圆阵传送到隼の里。

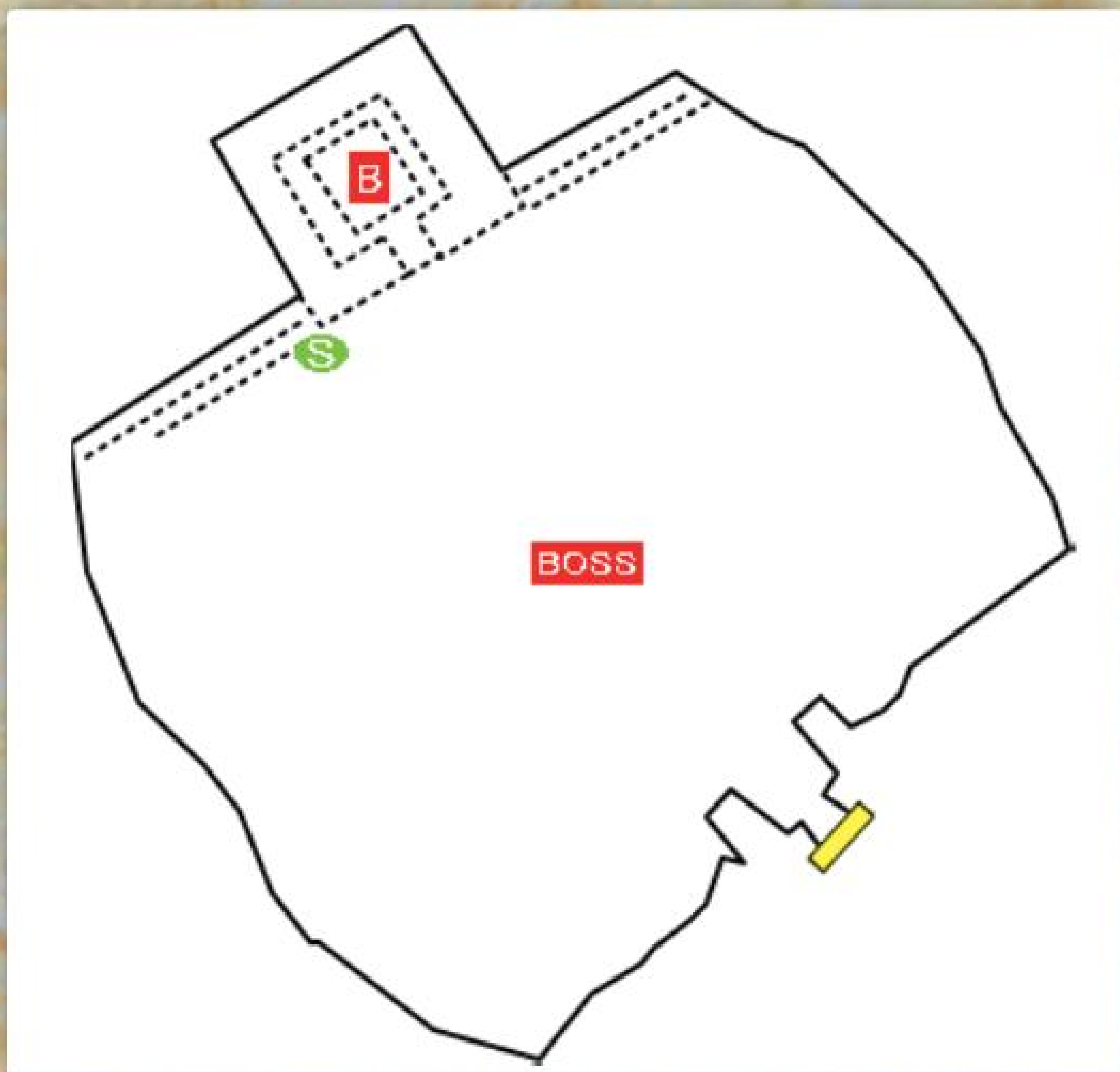


隼の里的长の馆有歼灭战，获胜可获得蕾切尔的发型。接着往门社方向前进，打破祠堂有裂缝的石块获得谜の石版，把石版安放在五角星处的台座上即可激活一旁的传送圆阵。从圆阵出来后是中BOSS战，打败中BOSS继续深入进行BOSS战，不过很难取胜，输掉继续发生剧情即可。










## 中BOSS战 魔神ディノ

先用○+△把周围的杂兵清除，接着拉开距离等BOSS跳过来，躲开后用跳跃△反击，重复几次很快就能把BOSS击破。

# Chapter15 洞窟

一开始的地方没有存档点，建议先搭升降梯回秘密の地下存个挡，以防万一。来到五角星处打开开关后，回到关卡开始的地方有歼灭战，敌人是魔神ガルラ，大刀ダビラヒロ的□□□□□△对它效果很好，胜利后会出现九字神珠的宝箱，需要用连续壁走+跳跃上到场地的高处获得。这里壁走的起始位置有两个，第一个是从西南面的平台开始顺时针壁走+跳跃，可获得一个灵命仙药；第二个是从东面的平台顺时针壁走+跳跃，先到达场地入口上方获得一个黄金甲虫，然后挪几步下到入口旁边的平台上，从这里逆时针连续壁走+跳跃就可来到高处后获得之前说的九字神珠以及其他道具。回收完道具后往北前进，到达中部还有一场歼灭战，获胜的奖励也是九字神珠，完成后继续边回收道具边往北赶路，注意存档点附近的神命珠和黄金甲虫是隐藏在人面巨石下的，需要用大刀ダビラヒロ破坏才能发现。



从A点来到洞窟后一路前进，在中层第一个存档点的地方直接往下跳，用大刀ダビラヒロ破坏冰壁和圆形的冰面一直来到D点的房间入手ヴィゴルの盾，接着原路返回用ヴィゴルの盾打开存档点旁边的门进入溶岩洞窟。

溶岩洞窟里在岩浆中的敌人可以用大刀ダビラヒロ的蓄力攻击击倒，地图中间有瓦斯喷出的熔岩地带（红色区域）要用到悬挂移动，从悬挂点下来后先走岔路来到中央区域的东侧，用跳跃△按下开关使平台出现，借助平台和摆荡过到对岸。接着从商店旁边的小路一直来到J点，利用跷跷板的原理来到G点的上层，在五角星处调查熔炉倒出熔岩，接着回到拿ヴィゴルの盾的地方入手ヴィゴルの齿车，因为熔岩的热量使原来的冰柱融化，这时可以进入隔壁有存档点的房间打破冰面下到下层开始中BOSS战。

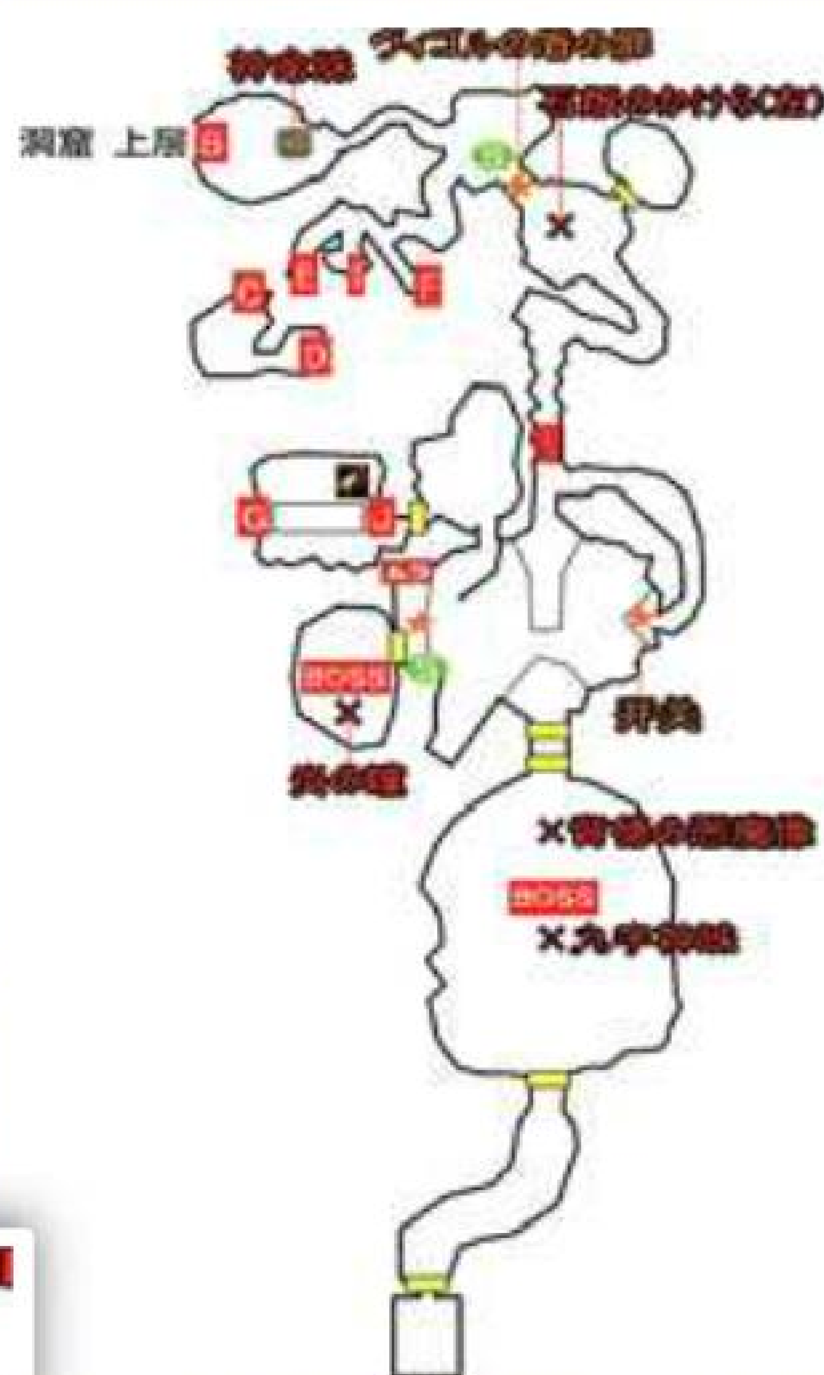
## 中BOSS战 魔神ヨトゥンフラウ

中BOSS的动作大开大合，基本没有反击不了的招式，推荐用攻击间隙小的ヴァゴリアンフレイル来打，一有机会就用□□△，看到BOSS准备出招就用里风躲开，接着继续□□△。

用打败中BOSS入手的冰の瞳返回中层，期间使用飞鸟返上升那段的宝箱需要上到最高后，在悬崖边使用悬挂后松手才能到达。接着回到熔岩洞窟里有存档点的地方，用ヴィゴルの齿车打开旁边的门进入第二场中BOSS战，中BOSS是之前电沙虫的火属性版，招式基本相同，按老方法对付即可，获胜后获得炎の瞳。出来后用冰の瞳和炎の瞳打开最南侧的门入手背德の恶魔像并开始BOSS战。

## BOSS战 溶岩龙スマウガン

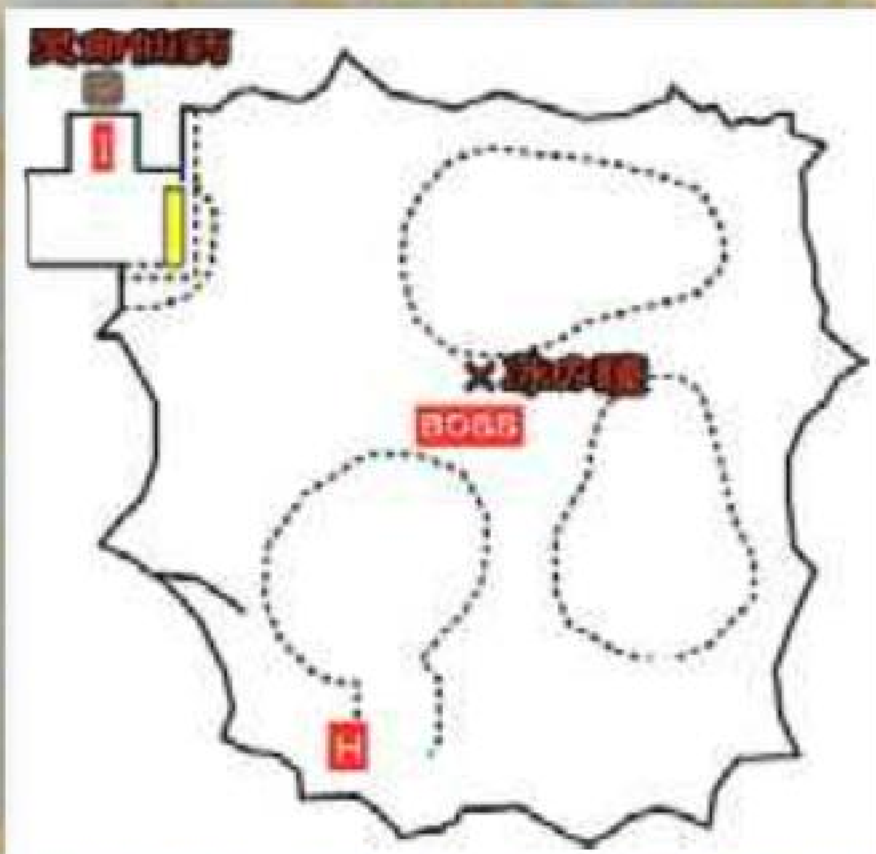
战斗开始先用跳△按下地面的开关来到上层的左端或右端，保持在平台前方的外侧能避免被BOSS最厉害撕咬攻击到，这样威胁就小了很多。除了撕咬外，它还会扇动翅膀发出热浪以及喷火，热浪防御即可，喷火则跳跃回避。攻击的时机是当它把脑袋伸过来时，就用大刀ダビラヒロ的□□□□□△攻击。获胜后以BOSS的尸体作为平台进入对面的门就能过关。









# Chapter16 地狱の觉醒







大桥区域使用的传送点也会被激活，里面是一场歼灭战，获胜的奖励魂返の护符，如果不急于过关的话可以挑战一下。

来到第一个存档点有歼灭战，奖励是魄封珠，接着连续壁走+跳跃上到房间的顶端，注意这里把视角调到隼龙的正面会比较容易成功。经过地下水脉和地下水路回到地面上后，可以先去僧院别馆入手神命珠，接着往タイロン方向前进。在はね桥广场会遇到新种类的木乃伊，HP特别多，推荐用大刀ダビラヒロ的蓄力攻击来打，解决后往双头蛇の广场前进，在广场的台座使用之前关卡中获得的石板可激活传送点，会把隼龙传送回隼の里，另外石板除了激活这里的传送点外，之前第14章蕾切尔在正




从隼の里的墓地出来，前进不久就会发生剧情，获得真・龙剑，接下来的流程就和第14章蕾切尔一样了，先到南面的祠堂回收魄封珠，然后从B处的传送点一直深入进行BOSS战。

## BOSS战 觉醒アルマ

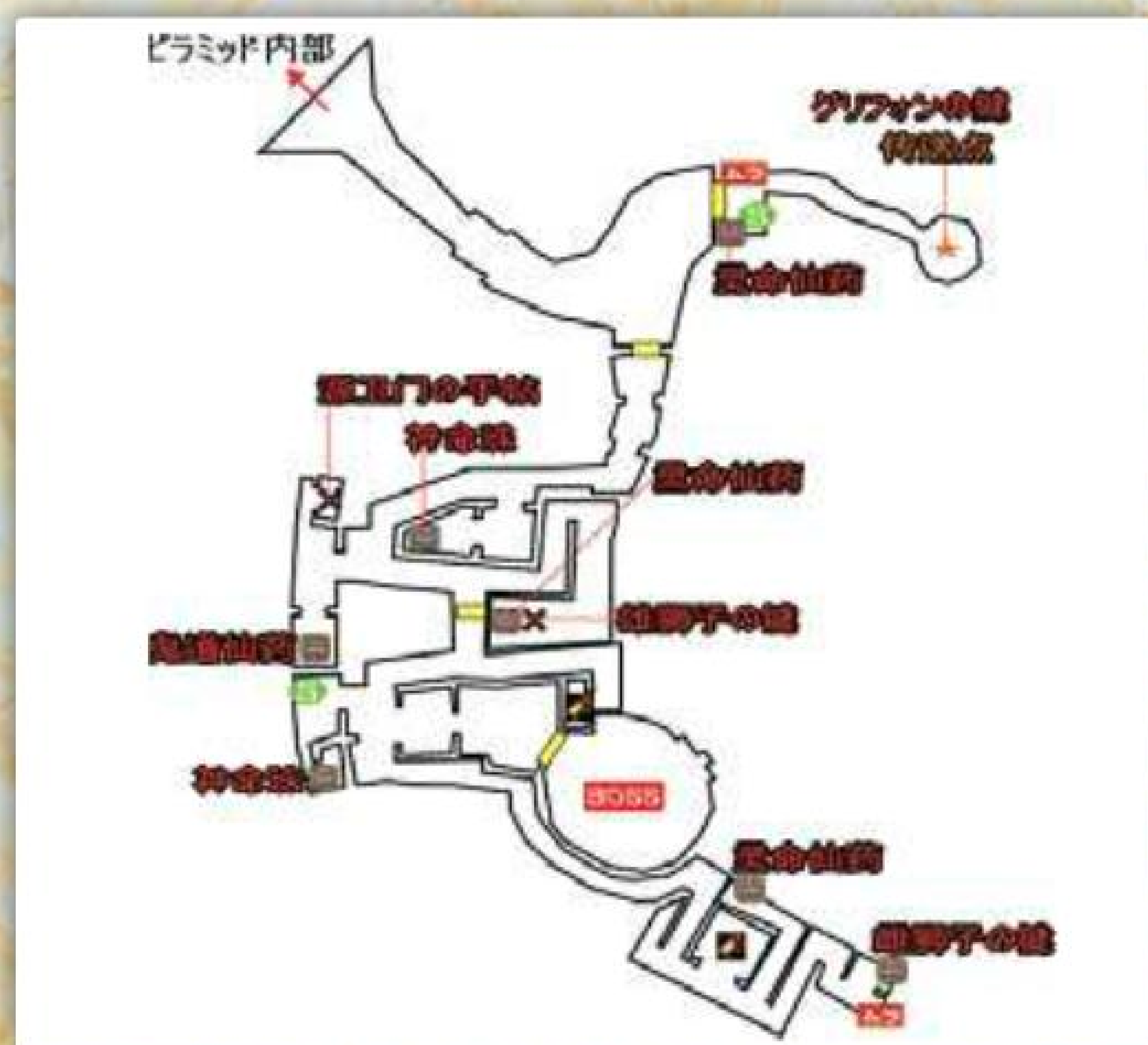
BOSS有空中和地上两种模式，打法和以前一样，也是先用真・龙剑的飞燕把BOSS打晕后再攻击。BOSS在天上时飞燕的使用时机是它使用单发的魔法弹后，用里风回避掉攻击并拉近距离后就马上起手；地上则是其使用突进的时候。成功把BOSS打晕的话就接一套□□△。




# Chapter17 怨灵

打破金字塔有裂缝的地方进入到内部后马上就有强制战斗，敌人会防御一切攻击，推荐用大刀ダビラヒロ的反击技来打，方法是防御敌人攻击的时候按□或△，如果掌握得还不熟的话，推荐防御了招式后就交互连打□和△，这样成功率较高，但要注意能用反击技的一般只有第一下攻击，如果第一下没成功使出反击技，那要赶快用里风回避，否则被第二下破防的话会全中接下来的攻击。全灭敌人后入手并进入ザルカンの迷宫。

来到ザルカンの迷宫后先去东北面的传送点，完成强制战斗获得グリフォンの键，用グリフォンの键打开南面的门继续前进。注意这里会碰一种漂浮在空中的鱼形敌人，它会抓住任何的空隙进行攻击，而且一旦被咬到后就很容易遭到连续攻击，因




忍者龙剑传Σ加强版



此推荐用招式空隙较小的ヴァゴリアンフレイル来打，用□□□□它基本无法近身，当然也可借助鬼火の术，这样无需攻击就可安全穿过有鱼的区域。参照地图依次获得雄狮子の键和雌狮子の键后，就可进入中间的圆形区域进行BOSS战了。

### BOSS战　怨灵ド-ク

BOSS的攻击方式和第13章基本相同，所以打法也一样，不过武器建议换成真・龙剑。先在周围引它出招，用里风回避后反击，小硬直用飞燕，大硬直就用□□△。

## Chapter18　核心

回收了感情の猛禽像后进入ザルカン，先去最东面的门后入手心脏の键和大五郎の手帖，然后用心脏の键进入A点的皇宫核心。在皇宫核心内要依次打倒1F到4F内的敌人并在台座上安放之前关卡中获得的石像，另外在进入4F的门前往宝箱旁边缺口的内侧跳下去可找到最后一个黄金甲虫，凑齐全部黄金甲虫后可在商店获得一把武器。来到5F后直接进入传送点开始中BOSS三连战，前两个BOSS都是之前打过的，并没有变化，所以这里只讲第三个中BOSSマルバス重鬼卿。

### 中BOSS战　マルバス重鬼卿

这场战斗的武器推荐使用真・龙剑和爆破手里剑，战斗中保持在场地边缘游走，等候攻击机会。当BOSS使用魔法弹就跳跃回避并用爆破手里剑攻击，突进则用里风避开，如果成功避开它从上往下的突进它还会自己撞到地上晕过去，这时就可接近攻击了，注意不要贪刀，当它从晕眩恢复过来时会使用的投技，成功避开后可以补一个飞燕。另外战斗中BOSS还会召唤小怪，最好在它召唤出来后就马上用百雷槌の术一次性清除，以免被小怪干扰而错过攻击时机。

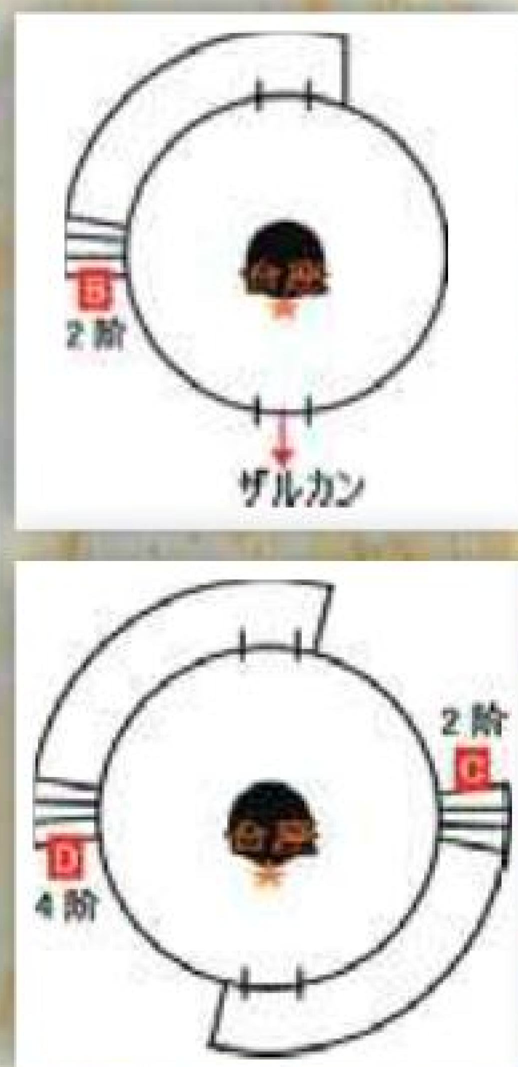


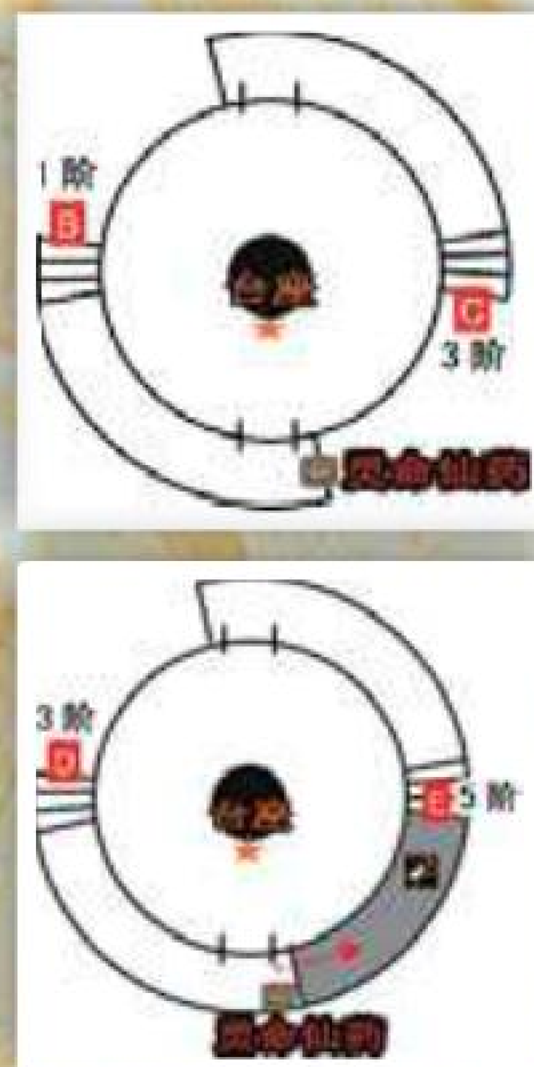
打败中BOSS入手破坏の邪神像后回到5F，把破坏の邪神像安放在台座上就可开启通往BOSS战区域的大门，不过之前最好先回一次タイロン的商店补充一下道具，特别是要把回复药和飞行道具带满，因为这是最后一次买东西的机会了。

### BOSS战　神圣皇帝

BOSS第一形态时隼龙无法自由行动，控制浮台接近BOSS有蓝色亮点的部位后就用真・龙剑的□□△进行攻击，BOSS的招式以激光为主，虽然单调但很强横，推荐用火炎龙の术发动时的无敌时间来躲，顺便还能造成点伤害。第二形态的推荐武器为严龙・伐虎和各种飞行道具，开场后直接用弓的主视角射击，攻击部位是其腹部的下方，BOSS放出骷髅攻击的话就用严龙・伐虎的△△△△或火炎龙の术来应对。

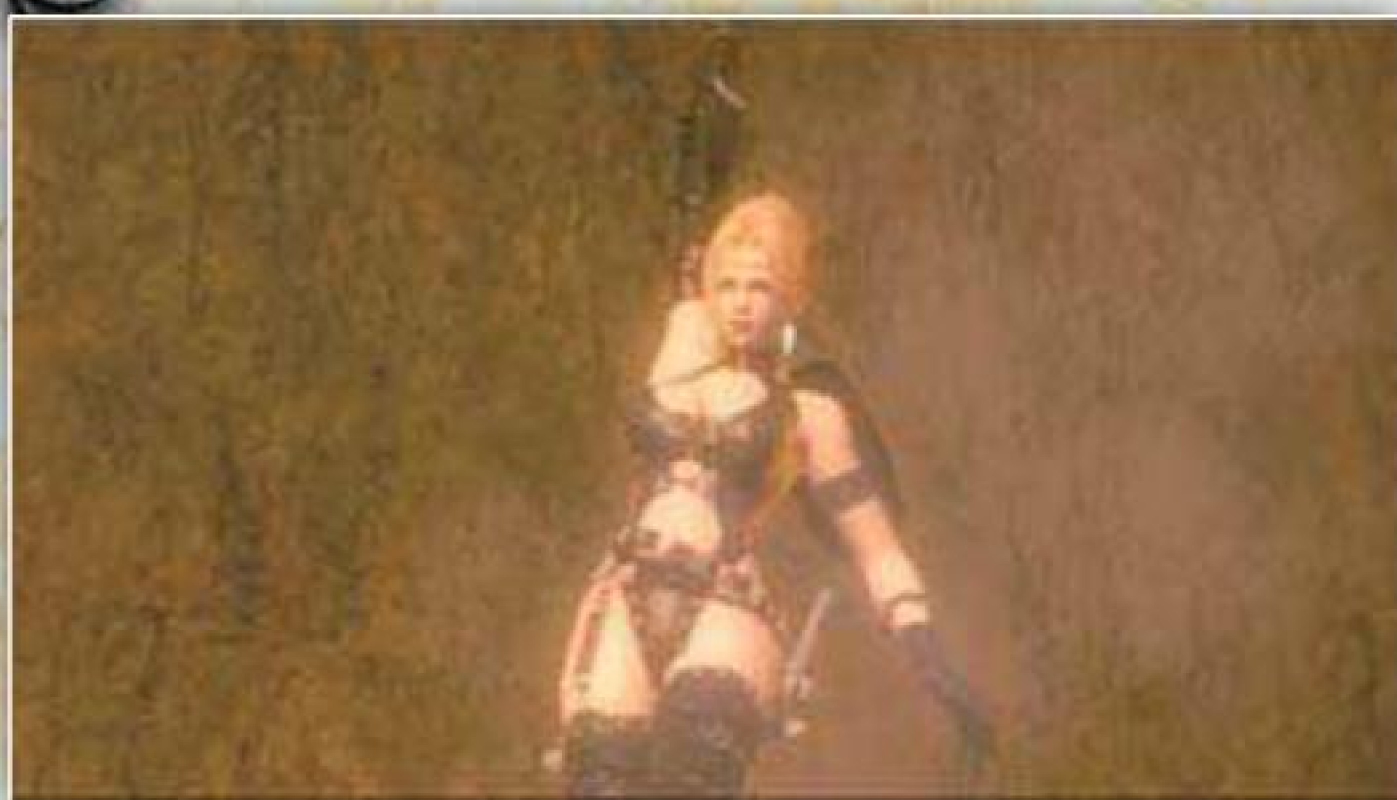





# Chapter19 黑龙丸



登上几个平台入手黑龙丸后发生剧情，接着要在1分20秒内赶到蕾切尔所在的位置，否则就会Game Over。剧情后先用壁走过到对面的平台，上到上层用摆荡继续前进，在发现无路可走时则要用悬挂移动，接着再走不久会遇到一道很宽的沟，其实两个平台之间是有一个较矮的平台的，需要调整视角才看得见，来到最后的平台后再跳向蕾切尔就算成功了。

## BOSS战 黑使大兄

基本打法是拉开距离等BOSS突进，用里风回避后再用飞燕反击。忍法对BOSS没什么效果，不过用发动时的无敌时间来躲躲BOSS的忍法还是可以的，如果鬼道药还有剩余的话可以利用一下。






由于没玩过家用机版，刚接触本作时还是被难度给吓到了，普通难度死在普通杂兵手上也是家常便饭，不过一旦熟悉了系统后打起来那是相当爽快的，高难度更是能激起玩家的挑战心，是一款值得深入研究的佳作。

ぼくじょうものがたり

# 牧場物語 はじまりの大地

光环视频收录 POCKET HALO

攻略透解 GUIDE THROUGH

## 牧场物语 初始的大地

3DS

牧场物语 はじまりの大地

| Marvelous AQL | SLG | 日版 | 2012年2月23日 |
|---|---|---|---|
| 1～4人 | 5040日元 | 无对应周边 | |
| 相关报道：－ | | | |

文 半夏　美编 咕噜

《牧场物语 初始的大地》是“《牧场物语》系列”15周年的纪念作品，游戏承袭系列的一贯主题，旨在让玩家享受到轻松休闲的牧场生活。可以自由设计的主人公以及帮助凋敝的小镇恢复活力的使命让玩家比较有代入感，系统方面也有不少创新，作为3DS上首款原创《牧场物语》表现可谓不俗。为了能让第一次接触到“《牧场》系列”的玩家也能轻松上手，本攻略尽量从一个入门级牧场主的角度为大家详细讲解本作内容。



# 系统详解

## 基本操作

| 按键 | 作用 |
| --- | --- |
| 滑杆 | 移动、打开装备菜单后可以切换装备 |
| 十字键 | 调整镜头 |
| A | 对话、调查、捡起、使用道具、蓄力、<br>乘/下马、将举起的道具扔出/给居民 |
| B | 跳跃 |
| X | 打开菜单 |
| Y | 将举起的道具或者装备中的装备收起 |
| R | 打开/关闭装备菜单 |

**菜单**

| 选项 | 说明 |
| --- | --- |
| カバン | 书包，可以在其中选择变更工具，手持、食用、丢弃某些道具 |
| 组み立て图 | 当前获得的图纸，具体说明见后文 |
| ウキウキ町づくり | 小镇复兴计划，后期才会出现这个选项，具体说明见后文 |
| 日记 | 可以随时在这里记录、读取、返回主标题 |
| もどる | 返回 |

## 界面介绍






1.主人公的体力和状态，心型符号表示主人公当前体力，使用农具、照顾动物、钓鱼等活动会使其消耗，当全部消耗完时主人公就会晕倒强制一天结束，所以在劳作过程中一定要注意体力变化，及时食用料理补充。笑脸符号表示主人公当前状态，由差到好示意图如上图。状态越差劳作消耗的体力越多，也就是状态最好时可能使用道具20次才减少一个红心，但状态差时使用几次就会消耗一个红心，状态也可以通过食用料理恢复。

2.当前天气。

3.当前装备中的道具。

4.日期和时间，右下角方块显示当前是否是节日。

5.所持金钱。

6.迷你地图，点击可以切换当前局部地图和全小镇地图，地图上人物图标表示居民所在位置。

# 小镇地图



森林区域

可以涂蜂蜜的捕虫树

可以使用锤子敲打的大树

活动会场

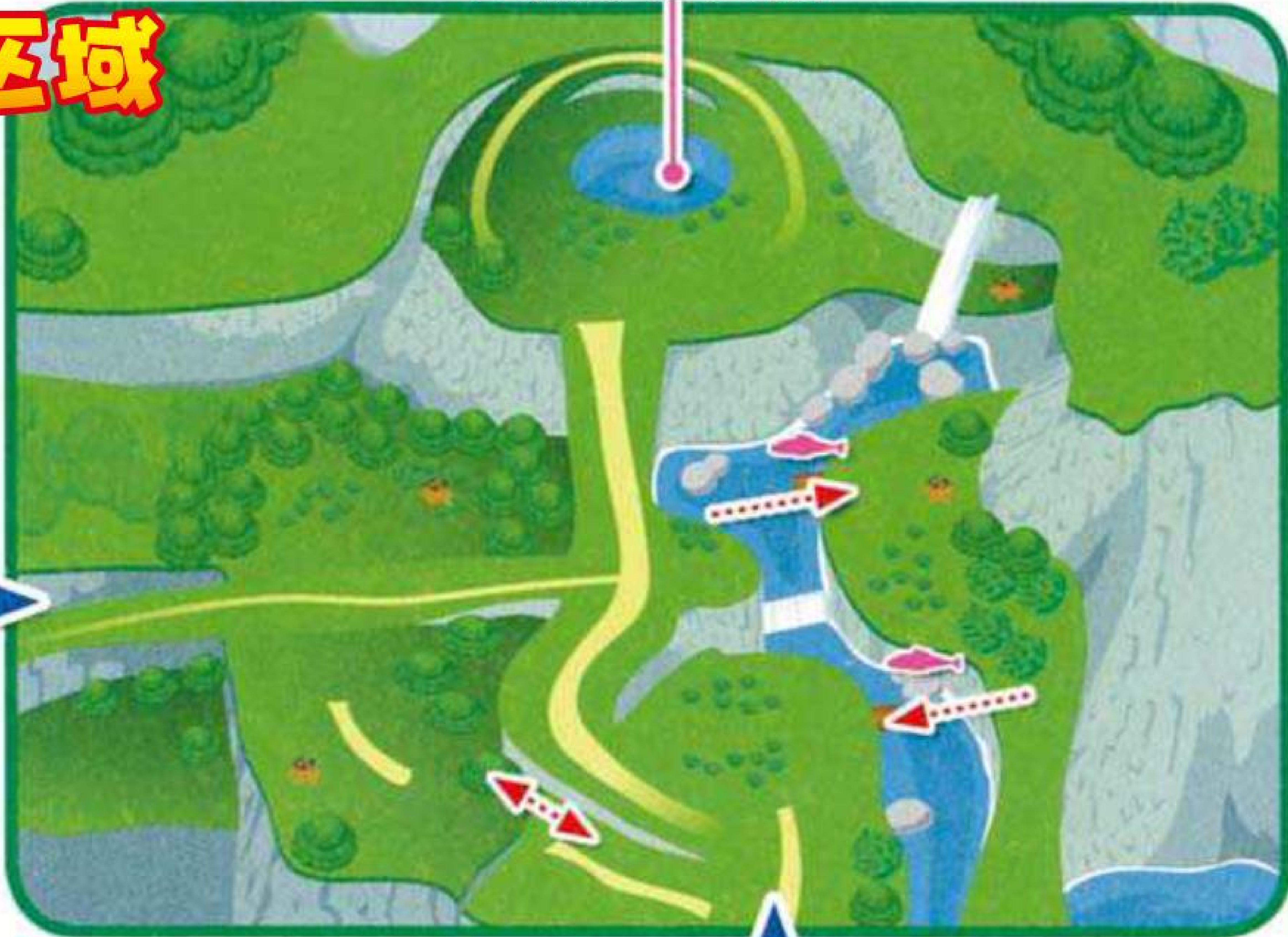


小镇扩张后



小镇旧地图

# 山顶区域




# 川区域




| 注释符号说明 | |
|---|---|
| (鱼形图标) | 可以钓鱼、放置捕鱼装置的地点 |
| (树桩图标) | 可以采集道具的树桩 |
| (红色箭头图标) | 可以通过弹跳蘑菇或者树桩往所示方向移动，会随着游戏的进行逐一开启 |
| (蓝色箭头图标) | 地图相连关系 |

# 牧场&家

## 牧场（开始时）




**1.主人公的家，**从正面可以进入屋内，从侧面可以进入工房界面。

**2.水槽，**在这里可以为水壶蓄水，后期可以在牧场后方再建一个，省去来回往返时间。

**3.农田，**最初的农田土质不是很好，后期可以得到高级农田的图纸。

**4.动物小屋，**饲养的牛、羊、马等动物都会在这里，1个小屋最多可以饲养10只。

**5.邮箱，**收到信件时上面会有感叹号表示，信件包括商店新增物品通知、称号获得通知、农场评价、出荷建议等等，另外每周都会收到报纸可以从上面看到未来一周的天气状况。

**6.钓鱼点，**有钓竿的时候可以从这里钓鱼。

## 主人公的家（改造后）




**1.床，**每天点击之后会进入睡眠，直接到第二天。

**2.衣橱，**后期小镇开设服装店后购买的服装都会储存在这里，可以点击进行换装。

**3.厨房，**在这里可以制作料理。

**4.冰箱，**可以储存食材，最初只能储存100种，后期可以进行改造扩大。

**5.日历，**所有居民的生日、每个季节的节日都记录在上面。

**6.书架，**可以在这里查看资产表、操作解说、收获、出荷等数据记录。

**7.整理箱，**可以储存花、虫之类的道具，后期可以进行改造扩大。

**8.床头柜，**钓鱼、挖矿获得的“欠片”都被收集在这里，可以来确认，集齐同一颜色的欠片会有出人意料的奖励哦。

**10.厕所，**房屋改造之后才会出现的设施，使用之后能恢复1/4心体力。

**11.浴室，**房屋改造之后才会出现的设施，使用之后能恢复1/2心体力。

**12.展示柜，**获得动物祭、作物祭等活动总冠军后会有奖杯陈列在这里。

# 作物的培育

在牧场中可以种植蔬菜、鲜花、水果等各种作物，首先使用锄头将田地翻整成一小块一小块的农田后就可以使用种子进行播种了，每袋种子可以播种4小块土地，要注意对准避免浪费。播种后每天可以浇水两次（后期梯田可自动浇水），第一次能够防止作物干旱，第二次可以加快作物生长，也就是第一次是必须的，另外果树、牧草类作物无需浇水。初期作物的种子可以在小镇杂货店购买，品质为半颗星，使用肥料后能升级到1星，后期建设メ-カ-小屋并制造种子机后可以使用星级高的作物制造种子，在高等级田地播种后就能得到高品质作物，具体品质变化将会在后文说明。每个季节都有对应的作物和花朵，除了四季都可生长的作物外，季节变换时不符合当前季节的作物就会枯萎

（后期温室内作物不受影响），一定要计算作物生长时间进行播种哦。一开始作物的种类比较少，随着故事的进行杂货店内贩卖的种子会增多，按照邮箱中收到的出荷建议出荷货物到一定数量的话，杂货店也会增加新的种子。





## 动物&宠物

饲养动物是“《牧场物语》系列”另一大主题，本作也不例外。可以饲养的动物共有6种，包括牛、羊、鸡、羊驼、美洲驼、牦牛。最初只可以饲养牛，随着时间的推移和其他动物小屋的建成，可以饲养的种类会增加。购买之后直接获得成年动物，并且会收到村长召开相关动物祭的通知。牛和鸡每天都可以采集一次副产品，其他动物需要隔一段时间才可以采集。饲养动物的方法相信老玩家都不会感到陌生，每天需要进行以下几件事：1.和它们对话或抱起；2.使用刷子帮它们洗澡（鸡除外）；3.喂它们吃饼干；4.在饲料槽投放饲料；5.使用叉子清理地上垃圾；6.收获副产品（挤奶、剪毛、捡鸡蛋）。每天都这样做的话就能提升动物好感度，减少其压力（ストレス）。好感度高的动物产出副产品的品质会提高，参加相关的动物祭也比较容易取得胜利。在动物小屋左侧书桌上可以查看动物状态。动物压力过大的时候可以选择将其推到牧场进行放牧，或者去ニ-ル商店选择到“アニマルランド”进行放牧，前者推荐有手铃（ハンドベル）时再进行，后者是动物祭高级比赛时冠军评判的依据之一。

本作中可以饲养的宠物共有猫、狗、马三种，在ロッド登场且宠物小屋建好后可以购买。猫和狗是放牧时的好帮手，好感度越高放牧时就会越积极，每天可以和它们在活动会场地图进行抛接游戏（需购买相关道具）提升好感度。另外使用リ-ド能够带它们散步，长久不进行散步使它们压力增加的话它们就会变胖，放牧时的动物数量就会减少。马饲养在动物小屋，骑马的速度比跑步快，可以帮助主人公移动。每天喂养饲料以及乘骑可以增加它们的好感度，好感度越高移动速度越快。







## 养殖

游戏中可以养殖蘑菇、蜜蜂、鱼，都需要先获得相关设施建造图纸并建造后才可以养殖。养殖蜜蜂需要从野外抓取ミツバチ将其放入养蜂箱内，隔一段时间后可以收获蜂蜜，使用粉碎メ-カ-制造的香水能够提高蜂蜜质量，雨天、冬天不能进行生产。蘑菇的种子需要从杂货店进行购买，可以靠施肥提升品质，不需要浇水。鱼在饲养小屋建好后可以饲养，将想要培养的鱼放到小屋内鱼缸里就可以了，使用鱼のエサ能够提升鱼的品质。





## 农具

农具的种类和系列相同包括斧头、锤子、水壶、锄头等等，最初只有最普通的农具，送礼给**イロハ**，友好度提高后她会回赠农具升级图纸。玩家在工房可以制作高等级农具，其中镰刀、锄头、水壶蓄力后农田耕作范围更广，斧头可以砍伐针叶树木、制作更高级木材，锤子可以在矿山中采集更多的采集点、制作更高级石材。



## 后山

和前作《双子村》一样，本作的后山也有不少丰富的资源等玩家采集，具体地图可以参考前文。游戏的开始有些区域还没有开放，随着小镇复兴计划的进行，可以去的区域会越来越多。后山地上散落的资源都可以随意拾取，是初期开荒最好的方法。开有粉红色小花的树桩里会有许多随机资源，偶尔还有稀有资源，建议不要错过。后山的弹跳蘑菇可以帮助玩家移动到高的地方，树洞只能从上层树洞跳入，下层树洞跳出，因此游戏刚开始时有些树洞不能跳进去不要感到奇怪。随着事件的发生，后山的大树会开启，用锤子敲打能够掉落随机资源，1天只能敲打1次。女神居住在后山山顶的泉水里，春27日登场后可以向泉水中扔礼物给她。春17日后小精灵在晴天的时候会出现在音乐树桩附近。





## 捕鱼和捕虫

后山地图上有鱼形图标的是可以捕鱼的地点，捕鱼的方式有两种，第一种是使用鱼の仕かけ放置在河边有大石头的地方（鱼の仕かけポイント），就可以自动捕鱼，鱼の仕かけ在春20日会从村长那里得到5个，但是很容易损坏，开启工房系统后可以在工房里制作。另外一种钓鱼方法是在夏2日进入川区域得到鱼竿后，使用鱼竿进行。

本作中捕虫系统十分简单，只要看到地图上的昆虫靠近之后按A就可以捕捉，昆虫不会逃走，切换地图之后还会刷新，可以捕捉很多一起出荷，对早期开荒非常有帮助。不同季节、时间、天气可以捕捉的昆虫会有所变化，一些稀有昆虫可以通过之后开启的捕虫树捕捉，只要涂上蜂蜜第二天就会有昆虫粘在上面，具体位置见前文地图。

捕虫和捕鱼累积到一定次数会获得相应称号，获得捕鱼称号后能够提高捕捉到的鱼的品质。



## 料理

调查主角家厨房位置就会进入料理界面，这一次的料理回归菜单操作，取消了厨具的设计，不能再自己尝试搭配，必须有相关料理的菜单（レシピ）后才能选择食材制作。菜单可以通过以下六种方法获得：1.通过购买书籍《基础の料理》获得；2.在商店购买；3.钓鱼时获得；4.在矿山挖矿获得；5.比赛取得冠军奖励获得；6.取得全部种类《基础の料理》后赠送礼物给**カモンベール**，好感度高时他会将菜单作为回礼赠送。使用食材的品质和称号会影响料理的最终品质，品质越高出

荷获得的金钱越多，吃掉后恢复的体力越多。料理称号由制作料理次数决定，注意一次制作多个料理也只计一次，获得称号后制作料理品质增加对后期参加料理祭十分有帮助，具体次数可以在书架查看。

| 条件 | 称号 |
|---|---|
| 制作料理10次 | かけだしの料理人 |
| 制作料理50次 | ふつうの料理人 |
| 制作料理100次 | なかなかの料理人 |
| 制作料理200次 | マニアな料理人 |
| 制作料理400次 | 达人级な料理人 |
| 制作料理800次 | カリスマな料理人 |
| 制作料理1300次 | 料理亲善大使 |



## 工房系统

本作最重要的系统，游戏中制作道具、升级农具、建设房屋等等都需要应用到工房，工房在春25日**レベッカ**登场后开放，之后只要获得图纸就可以在这里建造，图纸可以通过购买、钓鱼、挖矿、和村民友好度提高后的回礼、获得比赛冠军等手段得到。在工房菜单选择**エディト**后可以进入编辑模式，在进入编辑模式之后时间不会流动，可以安心进行设计、摆放。操作方法如下：

| 按键 | 说明 |
|---|---|
| A | 举起 |
| B | 跳跃 |
| X | 切换至库存界面 |
| Y | 返回到工房/收起举起的东西 |
| L/R | 举起物品后可以转动 |

编辑模式中，小镇地面会变成一个个的参考格子，举起的物品会在地面上显示需要占用多少格子，格子是蓝色的表示该物品可以被放在当前位置，放置后可以推动，简单进行位置微调；格子是红色则表示该物品不能放置在当前位置，原因有可能是地面有其他物品（“**あぜ道**”比较不显眼要注意看）、其他植物；该物品只能放置到小镇/牧场；或者是当前位置的EP已经饱和。地图EP在上屏幕右上角，当前物品可以摆放位置以及所占EP在下屏幕库存界面显示。建设的房屋或者各种设施都需要在编辑模式下摆放在地图上之后才能进行使用。在编辑模式下不可以使用工具，因此要先提前将地图上植物砍伐之后再进行布置。种植有作物的土地收起后作物会消失，一定要注意。小镇内摆放的东西越多，设计越合理，就会获得越高的评价。





## 小镇复兴计划（ウキウキ町づくり）

在主人公帮助**レベッカ**建造房屋后，村长看到了主人公在建造方面的天赋，和村民一起制定了小镇复兴计划（**ウキウキ町づくり**）。该计划共分为5个阶段，每个阶段由不同小任务组成。随着该计划的进行来到村子的人会越来越多，小镇渐渐恢复活力，可以说该计划是贯穿游戏的主线任务。因此想要完成没有那么简单，需要积累大量的材料和金钱，具体如下：

| ウキウキ町づくり1 | | |
|---|---|---|
| 内容 | 所需材料 | 说明 |
| 设置5个1つ玉トピアリ– | 小枝x15、小さな石材x5、ム–ンドロップ草x15 | ム–ンドロップ草只在春天、夏天可以采集，小枝和小石材是非常重要的资源道具，一定要注意积累，必须将5个都设置在小镇而不是牧场里 |
| 设置10个街灯 | 小さな石材x10、铁x30 | 初期铁只能从商店购买，因此需要积攒金钱，需要将10个都设置在小镇而不是牧场 |
| 设置3个木のベンチ | 小さな木材x15 | 小さな木材可以使用斧头砍伐小镇以及牧场内圆形树木获得，小枝后期有重要用途，尽量不要通过砍伐小枝获得 |

| ウキウキ町づくり2 | | |
|---|---|---|
| 内容 | 所需材料 | 说明 |
| 建设新闻配达の家 | 石材x25、小さな木材x50、铜x5 | 完成后ティ–ナ登场，出现乐谱2 |
| 建设美容师の家 | 石材x25、小さな木材x50、铁x5 | 完成后アレン登场 |
| 设置10个丸い植込み | 小枝x50、土x30、杂草x20、カモミ–ルx10 | 50个小枝想要集齐需要一定时间 |
| 出荷10个ハチミツ | 小さな木材x8、ハチの巣x5、ミツバチ类昆虫 | 建造养蜂箱后能够获得ハチミツ，ハチの巣只在春、秋可以采集，要注意积累不要卖掉，出荷ハチミツ或百花ミツ都算满足条件，冬天、下雨天不会生产蜂蜜 |
| 召开モウモウ祭り | 1头长大的牛 | 最初获得的牛直接满足条件 |
| ウキウキ町づくり3 | | |
| 内容 | 所需材料 | 说明 |
| 洋风の田舍家 | 小枝x35、石材x25、木材x40、羊毛x5 | 完成后ロッド登场，出现乐谱4 |
| 洋风料理屋の家 | 石材x50、小さな木材x65、レンガ石x5、ミントx5 | レンガ石可以从后山开着粉色花的树桩里采集到，但是十分少见，要注意积累，完成后カモンベ–ル登场，出现乐谱3 |
| 二阶建ての宿屋 | 小さな石材x20、石材x80、木材x35、银x5、ガラス石x10 | ガラス和银在矿山开放后（乐谱5）才能采集到，因此建议本阶段任务最后再完成这个，完成后ホッサン、ナルク、フェリシア登场，出现乐谱6 |
| 医者の家 | 石材x65、小さな木材x15、木材x40、铁x3 | 完成后クロ–ゼ登场，洋风の田舍家和医者の家都建设后出现乐谱5 |
| 出荷总额超过20万G | — | 比较容易达成 |
| 召开モコモコ祭り | 1头成年羊 | 商店够买1头羊即可，注意羊毛剪需要购买或自己制造 |
| 召开音乐祭 | 需要居民15人以上 | 以上任务全部完成时人数自然会达到15人 |
| ウキウキ町づくり4 | | |
| 内容 | 所需材料 | 说明 |
| 建设和风の民家 | 石材x15、木材x80、饲叶x20、アメジストx1、小麦x5 | 饲叶可以通过种植牧草获得，完成后センゴク登场，出现乐谱7 |
| 建设メルヘンチックな家 | 石材x60、木材x60、毛糸玉x10、ガラス石x10、ほたる石x5 | ほたる石和ガラス石能从矿山获得，建议多多S/L，完成后ミシエル登场，出现乐谱8 |
| 建设旅行案内の家 | 石材x120、小さな木材x10、木材x10、铜x10、レンガ石x10 | 完成后ガ–ドナ–、カミリヤ、ヒナ登场，出现乐谱9 |
| 建设井户 | 石材x10、小さな木材x5、铁x5、コットンx5 | コットン是使用生地メ–カ–制造而成，材料是棉花，建造生地メ–カ–需要先建造メ–カ–小屋，钓鱼时获得的びん注意积累不要丢掉 |
| 召开3次ガ–デニングツア– | — | 至少要到第二年春天才会完成，具体说明见后文 |
| 作物祭り中获得中级组比赛冠军 | — | 需要品质3星以上当季作物，必须建造种子メ–カ–，钓鱼时获得的びん注意积累不要丢掉 |
| 召开花火大会 | 村内居民达20人以上 | 以上任务都达成时人数自然会达到20人 |
| 召开红叶祭 | さつまいも、じゃがいも分别出荷30个以上 | 第二年秋天才开始贩卖さつまいも的种子 |
| 出荷总额超过50万G | — | 比较容易达成 |
| ウキウキ町づくり5 | | |
| 内容 | 所需材料 | 说明 |
| 建造洋风の平屋 | 黑い石材×35、黑い木材60、ガラス石×15、ひすい×3、アメジスト×5 | 需要升级农具，完成后オリビア登场，出现乐谱10 |
| 建造异国のお屋敷 | 石材260、木材120、金10、アダマンタイト6、ミスリル5 | 石材数量要求非常大，只能积累金钱进行购买，完成后セルカオリビア登场，出现乐谱11 |
| 建造仕立て屋の家 | 石材×35、木材×60、铁×10、ミント×5 | 此次计划中最简单的一个任务，ミント在后山你能够采集到，完成后ユ–リ登场，出现乐谱12 |
| 建造物见やぐら | 小さな石材×10、石材×10、黑い石材×10、水晶×1 | 水晶挖掘到的几率比较低，多S/L会比较简单 |
| 建造洋风テ–ブル・ガ–デンチェア | 毛糸玉×4、コットン×4、铁×8、ガラス石×2 | 需要生地メ–カ– |
| 建造ゴ–ジャスな喷水 | 石材×30、真珠×10、水晶×5 | 真珠和水晶出现几率比较低，推荐使用S/L |
| 村人数突破23人 | — | 以上任务都达成时人数自然会达到23人 |
| 召开ヤクヤク祭り | 一头成年ヤク | 商店购买后可以完成 |
| 全部畜祭获得上级优胜 | — | 需要好感度9以上，必要时可以靠通信积累好感度 |
| 出荷总额超过100万 | — | 比较容易达成 |

## ガ–デニングツア–

ガ–デニングツア–相当于园艺展示，也就是让村民参观玩家所布置的一小块土地。第一年夏接到村长通知后，可以召开ガ–デニングツア–，以后每月2日村长会来询问是否要召开，如果选择召开则11日时就会自动召开。首先要在工房建造一块ガ–デニングスペ–ス，然后在编辑模式将其布置到地图上，如果小镇已经进入到第二阶段可以直接将其布置到扩张后的小镇地图，如果还没有可以将牧场左下的树木砍伐掉之后清理出一块位置摆放。然后将各种装饰品摆放在ガ–デニングスペ–ス上，摆放原则是尽量使用同一材质、同一颜色、没有空隙、使用物品数量越多的话会越好，例如石の栅、石の栅（角）、石の栅（入口）、石のベンチ、石柱等等为一个系列一起摆放效果最佳，最好配有椅子、花草盆栽、雕像，其中花草摆放当前季节的鲜花能得到不错的评价，全部物品9种以上能得到额外评价。要注意的是使用和之前相同的物品摆放会使评价大幅减少，一定要避免。根据布置的不同大家后会做出不同的评论，最后得到金额在3000G以下表示此次活动非常失败，会降低参加活动的所有人员好感度，下一次活动的到场人数也会大幅减少，所以最好读档重来重新布置，如果得到3000～4000G表示活动一般成功，5000G以上表示相当成功，下一次会有更多人员来参加活动。

## 全节日介绍

游戏中有不少节日（祭り），节日当天人们都不会开店，在15点前赶到会场地图和村长对话就能参加节日，如果过了时间就不能参加了，一定不能迟到。作物祭和动物祭有三个等级，不同等级获得冠军的条件不同，具体可以参照下表。参加节日能够增加和全体村民的好感度，获得胜利能够得到图纸、作物等奖励，退出节日会场时时间强制前进到16点。

| 日期 | 节日名称 | 参加方法 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 春4日 | モコリヤマ祭り | 15：00前到会场参加 | 需饲养リヤマ，初级需3.5、中级需6.5、上级需4.5颗心好感度才能获得冠军 |
| 春14日 | 春の感谢祭 | 8：00～18：00在主人公家 | 只有女性主人公可以参加，有交往对象或结婚后只会和固定对象度过 |
| 春18日 | ヤクヤク祭り | 15：00前到会场参加 | 需饲养ヤク，初级需3.5、中级需6.5、上级需4.5颗心好感度才能获得冠军 |
| 春22日 | 养蜂祭 | 15：00前到会场参加，必须手持蜂蜜 | 初级需1.5星、中级需3星、上级需5星品质料理才能取得冠军 |
| 春25日 | 音乐祭 | 15：00前到会场参加 | 全员好感度固定+1000 |
| 春31日 | 花祭り | 送花给村民就可参加 | 讨厌花的村民也可以送 |
| 夏4日 | モコパカ祭り | 15：00前到会场参加 | 需饲养アルパカ，初级需3.5、中级需6.5、上级需4.5颗心好感度才能获得冠军 |
| 夏15～18日 | 虫とり大会 | 15日15：00前到会场参加开幕式，18日闭幕式 | 没有参加开幕式的话不能参加大会，三日内抓虫数量最多的村民获得胜利 |
| 夏21日 | 料理祭 | 15：00前到会场参加，必须手持料理 | 初级需1.5星、中级需3星、上级需5星品质料理才能取得冠军 |
| 夏25日 | 花火大会 | 20：00到21：59在活动会场参加 | 全员好感度+1000 |
| 秋4日 | モウモウ祭り | 15：00前到会场参加 | 需饲养ウシ，初级需3.5、中级需6.5、上级需4.5颗心好感度才能获得冠军 |
| 秋15～18日 | 鱼钓り大会 | 15日15：00前到会场参加开幕式，18日闭幕式 | 没有参加开幕式的话不能参加大会，三日内钓鱼数量最多的村民获得胜利 |
| 秋21日 | コッコ祭り | 15：00前到会场参加 | 需饲养鸡，初级需3.5、中级需6.5、上级需4.5颗心好感度才能获得冠军 |
| 秋25日 | 红叶祭 | 15：00前到会场参加 | 全员好感度固定+1000 |
| 秋31日 | かぼちゃ祭り | 送给小孩子点心就可以参加 | 需提前制作点心料理给小孩子们 |
| 冬4日 | 雪祭り | 15：00前到会场参加 | 全员好感度固定+1000 |

| 冬14日 | 冬の感谢祭 | 8：00～18：00在主人公家 | 只有男性主人公可以参加，有交往对象或结婚后只会和固定对象度过 |
|---|---|---|---|
| 冬18日 | **モコモコ祭り** | 15：00前到会场参加 | 需饲养**ヒツジ**，初级需3.5、中级需6.5、上级需4.5颗心好感度才能获得冠军 |
| 冬25日 | 星夜祭 | 19：00～20：59在主人公家 | 有交往对象、结婚对象后只会和固定对象参加 |
| 冬31日 | **カウントダウン** | 21：00～23：59到活动会场参加 | 全员好感度固定+1000 |
| 每月11日 | ガ–デニングツア– | 早上村民会主动参观玩家布置的ガ–デニングスペ–ス | 具体说明见上文 |
| 每月30日 | 作物祭 | 15：00前到会场参加，必须手持当季作物 | 初级需1.5星、中级需3星、上级需4.5星才能取得冠军，作物种类分为蔬菜、水果、鲜花、其他 |



## 乐谱

每完成几个小镇复兴计划的时候小精灵们就会把乐谱藏到居民住宅中，找到后和精灵对话，对话中会提示乐谱旋律，敲击对应旋律的树桩就可以开启后山的一些设施，这些设施对于采集资源十分有利，因此如果收到乐谱隐藏提示一定要记得寻找，下面放出全乐谱位置，树桩从左到右分别对应音符：do（低）、re、mi、fa、so、la、xi、do（高）：

| 乐谱名 | 位置 | 旋律 | 完成后奖励 |
|---|---|---|---|
| 音阶の基础 | **ダンヒル**家，床周围 | do（低）re mi fa so la xi do（高） | 森林区域弹跳蘑菇可以使用 |
| 川のせせらぎ | **ティ–ナ**家2楼床旁边的书架最右端 | mi re mi re mi so do（高） | 川区域弹跳蘑菇可以使用 |
| 大地の歌 | **カモンベ–ル**内右侧桌子上 | do（低） re mi la so mi so do（高） | 开放蜂蜜捕虫树 |
| 小鸟たちのうたげ | **ロッド**加，左上桶里 | so la so la so fa mi fa so do（高）so | 山顶区域南侧的道路开通 |
| 岩石ダンス | **クロ–ゼ**医院1楼屏风 | so mi do（低）mi fa mi so | 矿山开放 |
| 巨木のめぐみ | 宿屋1楼里面房间正对着门口的左面架子 | so re do（低）mi re fa mi la so | 第二个可以敲击的大树开放 |
| 牧场の朝 | **センゴク**家，入口处正面挂轴 | re so so xi xi re do（高） la so | 得到钻石 |
| けもののさけび | **ミシエル**家左侧黄色的箱子 | so la so la so la so la so so so | 得到图纸 |
| 牧场の仲间 | **ガ–ドナ–**の家书架 | xi do（高）re si la xi do（高）la so xi so | 得到粉色钻石 |
| 森の静けさ | **オリビア**家床左侧镜子 | so re si so re so mi | 得到图纸 |
| **マンモス**の足音 | 异国のお屋敷**シュミット**の房间左侧宝箱 | re la la do la la re re re | 得到图纸 |
| 大いなる遗产 | 仕立て屋收银台后壁画左侧纸 | xi re so xi re do（高）la so | 瀑布后区域开放 |
| **シシ**のおどり | 魔女的家入口正面等身大娃娃处 | re so so fa so si so re | 得到图纸 |



## 旅行

在建设旅行案内の家后旅行社开放，在这里花费一定金钱就可以去其他国家旅行，其他国家有着小镇没有的各种特产资源包括作物、鱼类、昆虫、野生动物等等。捡取稀有作物回去之后使用种子**メ–カ–**可以制作种子，从而在自己的小镇种植。和旅行地的居民加深交流可以从他们那里得到图纸，制作全新的装饰品用来布置小镇。去各个旅行地路上所需要的时间不同，晚上9点会强制回到小镇，出发之前记得将动物都照顾好。结婚后可以选择全家一起旅行，和家人一起体验异国风情，能够提高友好度。



## 通信游戏

本作支持最多4人通信游戏，在标题画面选择通信后就会进入通信模式，其中ロ－カル通信是指3DS近距离通信联机，如果几个玩家凑在一起时可以选择这个；インタ－ネット通信是指通过互联网通信，确认3DS已经通过无线热点链接到网络后可以选择此项，在这里可以和来自世界各地的陌生玩家进行通信，玩家牧场名称和动物名字都会被他人看到；フレンドとインタ－ネット是指和登录在3DS上的朋友通过互联网进行远距离通信，只有和朋友同时在线时才能进行。进入通信后可以选择携带5只动物和1个道具出发，如果你是房间主人的话记得按A开始通信游戏。通信开始后首先玩家们会彼此交换携带的道具，然后可以自由在牧场照顾大家带来的动物、采集动物身上的副产品，照顾动物得到的好感度会在游戏中表现出来，由于一天可以进行多次通信，所以通信是最快增加动物好感度的方法。点击小精灵可以把身上道具运回家，也可以从家中取出道具，当一切都结束后点击小精灵选择结束通信就可以回到标题了。

## 好感度和结婚

好感度的设定和结婚系统是“《牧场物语》系列”的特色之一，本作中也保持了这一特色。提升居民好感度有以下几种方法：每天和居民对话，这一种提升得最少，但是细水长流时间久了好感度也能有所积累，另外如果长时间不对话的话居民也会生主人公气，降低好感度，一定要警惕；根据居民喜好，赠送居民喜欢的礼物，生日时赠送会有翻倍效果，因此一定要把握生日机会，赠送方法为拿着该物品和居民对话，每天只能赠送一次，其在吃饭时不能赠送，具体喜好参照最后的人物介绍；参加各项村活动，包括比赛、祭、ガ－デニングツア－（失败时会减少，具体见前文说明）等等，只要参加就能增加到场居民好感度，如果获胜还有额外奖励，和居民好感度高能够得到其赠送的特殊组装图纸、食谱，甚至能吸引其家人也搬回小镇。

普通村民的好感度不可见，作为结婚






候补的村民好感度为对话框左上角心形标志，颜色变化如上图。

本作中添加了“交往”的概念，和角色好感度达到蓝心时可以去杂货店买戒指对其告白，或者等他/她来告白，告白之后两人就会进入交往状态，心形标志上会有一个蝴蝶结标记。蓝心以下事件必须没有交往对象时才能发生，蓝心以上事件必须是交往状态时才会发生，因此本作可以说从根本上避免了脚踏多船，必须从一而终。达到红心，并且家中安置了“ダブルベッド”后可以买青い羽对其求婚，或等他/她来求婚，之后便可以步入婚姻的殿堂了。





## 恋爱事件

本作共有10名普通结婚候补和2名隐藏结婚候补，女性隐藏结婚候补为魔女さま，男性隐藏结婚候补为王子シチュ-，两个人的登场条件都十分苛刻，需要其他全部村民全都登场、搜集齐同一颜色“欠片”、建造他们居住的房间等等，这里仅为大家介绍普通的10名结婚候补的恋爱事件。每个角色的告白和求婚事件都是相同的，分为三种情况对应三个事件，分别是玩家告白、对方告白、拒绝对方告白后玩家再告白，告白需要指轮，求婚需要青い羽。

**アレン相关恋爱事件**

| 事件名称 | 心 | 天气 | 地点 | 时间 | 选项 | 好感度变化 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| オレ样orフェミニスト | 无色 | 晴 | 从小镇进入川区域 | 土・日<br>13:00～18:00 | 强引すぎる<br>ありがとう | –2000<br>3000 | 和アレン好感度在5000以上，カモンベ-ル已经登场 |
| きつかけ话 | 紫 | 晴 | 主人公家 | 土・日<br>13:00～18:00 | はずかしくてできない<br>チャレンジしてみる | –2000<br>3000 | — |
| 指轮をあなたに（告白） | 蓝 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | — |
| 突然の…（告白） | 蓝 | 晴 | スピ–ルダンジュ2F | 土・日<br>6:00～23:00 | 告白を断る<br>告白を受け入れる | –3000<br>2000 | 背包中有戒指，和アレン好感度在25000以上，赠送其礼物次数达100次以上 |
| 指轮に想いを（告白） | 蓝 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和アレン好感度在25000以上，赠送其礼物次数达130次以上，事件“突然の…”选择拒绝他1周后 |
| 发にふれられて | 绿 | 晴・雨・雪 | スピ–ルダンジュ1F | 月・火・木<br>19:00～23:00 | 调子はどう？/默ってるね<br>气持ちいい/默って见つめる | –2000<br>3000 | 和アレン处在交往状态中 |
| アレンの失败 | 黄 | 晴・雨・雪 | スピ–ルダンジュ2F | 月・火・木<br>19:00～23:00 | 归る/归らない→キレイな景色<br>归らない→美味しい物 | –2000<br>3000 | 和アレン处在交往状态中,ガ–ド ナ–已经登场 |
| 2人の幸せ（求婚） | 红 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和アレン处在交往状态中，ロッド登场后，家中设置了“ダブルベッド”后 |
| 未来を梦见て | 红 | 晴 | スピ–ルダンジュ2F | 土・日<br>6:00～23:00 | プロポ–ズを断る<br>プロポ–ズを受け入れる | –3000<br>2000 | 和アレン处在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后 |
| 青い羽に思いを | 红 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和アレン处在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，“未来を梦见て”事件中拒绝他1周之后 |

**セルカ相关恋爱事件**

| 事件名称 | 心 | 天气 | 地点 | 时间 | 选项 | 好感度变化 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 一绪にお茶を | 无色 | 任意 | お屋敷 | 任意一天<br>6:00～18:00 | 后日、うかがいます<br>セルかに合いに来た | –2000<br>3000 | 和セルカ好感度在5000以上，シュミット不在お屋敷 |
| セルカの赖みこと | 紫 | 任意 | お屋敷 | 任意一天<br>6:00～18:00 | お断りします<br>引き受けます | –2000<br>3000 | 背包中有ハンマ– |
| 指轮をあなたに（告白） | 蓝 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | — |
| 突然の…（告白） | 蓝 | 晴 | お屋敷・自室 | 土・日<br>6:00～23:00 | 告白を断る<br>告白を受け入れる | –3000<br>2000 | 背包中有戒指，和セルカ好感度在25000以上，赠送其礼物次数达100次以上 |
| 指轮に想いを（告白） | 蓝 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和セルカ好感度在25000以上，赠送其礼物次数达130次以上，事件“突然の…”选择拒绝他1周后 |
| セルカと恋心 | 绿 | 晴 | お屋敷 | 月～木<br>6:00～18:00 | ……<br>もういい、归る！<br>2人でお茶を～/乐しそうで话に | –3000<br>–1000<br>3000 | 和セルカ在交往状态中，オリビア登场后，オリビア不在お屋敷 |
| 2人の旅行话 | 黄 | 晴 | お屋敷 | 任意一天<br>6:00～18:00 | 飞行机に气をつける<br>すごくいいとこつだよ<br>行くときは声をかけて<br>おみやげをあげる | –3000<br>0<br>3000<br>5000 | 和セルカ在交往状态中，去遗迹旅行次数1次以上，背包内有古びた土偶 |
| 2人の幸せ（求婚） | 红 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和セルカ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后 |
| 未来を梦见て（求婚） | 红 | 晴 | お屋敷・自室 | 土・日<br>6:00～23:00 | プロポ–ズを断る<br>プロポ–ズを受け入れる | –3000<br>2000 | 和セルカ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后 |
| 青い羽に思いを（求婚） | 红 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和セルカ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，“未来を梦见て”事件中拒绝他1周之后 |

## センゴク相关恋爱事件

| 事件名称 | 心 | 天气 | 地点 | 时间 | 选项 | 好感度变化 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 复兴の意味 | 无色 | 晴 | 川 | 任意一天<br>6:00～17:00 | ど…どうでもいいでしょ<br>みんなの笑颜のために | –2000<br>3000 | 和センゴク好感度在5000以上，背包中有鱼竿 |
| 大人のワガママ | 紫 | 任意 | クロ–ゼ医院 | 火・金以外<br>19:00～21:00 | ぜったいにイヤ!<br>オツケ– | –2000<br>3000 | センゴク，クロ–ゼ都在クロ–ゼ医院 |
| 指轮をあなたに（告白） | 蓝 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | — |
| 突然の…（告白） | 蓝 | 晴 | センゴクの家 | 土・日<br>6:00～23:00 | 告白を断る<br>告白を受け入れる | –3000<br>2000 | 背包中有戒指，和センゴク好感度在25000以上，赠送其礼物次数达100次以上 |
| 指轮に想いを（告白） | 蓝 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和センゴク好感度在25000以上，赠送其礼物次数达130次以上，事件“突然の…”选择拒绝他1周后 |
| 好きなだけどうぞ | 绿 | 晴・雨・雪 | レストラン・カモン | 火・金以外<br>12:00～18:00 | 1品だけ<br>いつもよりすくなく<br>いつもより多く～/ふつうに～ | –3000<br>–1000<br>3000 | 和センゴク在交往状态中 |
| 刺激的なデ–ト | 黄 | 晴 | 主人公家 | 任意<br>6:00～12:00 | 悪い预感が<br>刺激的…／少しの时间<br>オツケ– | –3000<br>–1000<br>5000 | 和センゴク在交往状态中 |
| 2人の幸せ（求婚） | 红 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和センゴク在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后 |
| 未来を梦见て（求婚） | 红 | 晴 | センゴクの家 | 土・日<br>6:00～23:00 | プロポ–ズを断る<br>プロポ–ズを受け入れる | –3000<br>2000 | 和センゴク在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后 |
| 青い羽に思いを（求婚） | 红 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和センゴク在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，“未来を梦见て”事件中拒绝他1周之后 |

## ニ–ル相关恋爱事件

| 事件名称 | 心 | 天气 | 地点 | 时间 | 选项 | 好感度变化 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 仕事热心 | 无色 | 任意 | ニ–ル家 | 金～日<br>6:00～9:30 | 商卖人として失败ね<br>病气のウシはどうするの? | –2000<br>3000 | 和ニ–ル好感度在5000以上 |
| ニ–ルの素颜 | 紫 | 晴 | ニ–ル家 | 金～日<br>6:00～9:30 | イヌと游んでいたよね<br>今、来たところ | –2000<br>3000 | ロツド登场后 |
| 指轮をあなたに（告白） | 蓝 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | — |
| 突然の…（告白） | 蓝 | 晴 | ニ–ル家 | 土・日<br>6:00～23:00 | 告白を断る<br>告白を受け入れる | –3000<br>2000 | 背包中有戒指，和ニ–ル好感度在25000以上，赠送其礼物次数达100次以上 |
| 指轮に想いを（告白） | 蓝 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和ニ–ル好感度在25000以上，赠送其礼物次数达130次以上，事件“突然の…”选择拒绝他1周后 |
| 优しさの理由 | 绿 | 晴 | 森 | 金～日<br>10:00～18:00 | 归る<br>ただのなりゆき<br>手传う<br>ニ–ルの役に立ちたかった | –3000<br>–1000<br>2000<br>3000 | 和ニ–ル在交往状态中，ニ–ル不在森林中 |
| 气氛转换 | 黄 | 晴 | ニ–ル家 | 金～日<br>10:00～18:00 | 气氛が乘らない/イヤなことって<br>わかるわかる | –2000<br>3000 | 和ニ–ル在交往状态中 |
| 2人の幸せ（求婚） | 红 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和ニ–ル在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后 |
| 未来を梦见て（求婚） | 红 | 晴 | ニ–ル家 | 土・日<br>6:00～23:00 | プロポ–ズを断る<br>プロポ–ズを受け入れる | –3000<br>2000 | 和ニ–ル在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后 |
| 青い羽に思いを（求婚） | 红 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和ニ–ル在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，“未来を梦见て”事件中拒绝他1周之后 |

## ロツド相关恋爱事件

| 事件名称 | 心 | 天气 | 地点 | 时间 | 选项 | 好感度变化 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ペツトと牧场主 | 无色 | 任意 | ロツドの家 | 金～日<br>13:00～18:00 | ペツトはカンタンでいいよね<br>手传つてみる? | –2000<br>3000 | 和ロツド好感度在5000以上，饲养了1只以上的鸡 |
| 一绪にピクニツク | 紫 | 晴 | 主人公家 | 金～日<br>10:00～15:00 | 休んでいく<br>大丈夫 | –2000<br>3000 | — |

| 事件名称 | 心 | 天气 | 地点 | 时间 | 选项 | 好感度变化 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 指轮をあなたに（告白） | 蓝 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | — |
| 突然の…（告白） | 蓝 | 晴 | ロッドの家 | 土・日<br>6:00～23:00 | 告白を断る<br>告白を受け入れる | –3000<br>2000 | 背包中有戒指，和ロッド好感度在25000以上，赠送其礼物次数达100次以上 |
| 指轮に想いを（告白） | 蓝 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和ロッド好感度在25000以上，赠送其礼物次数达130次以上，事件“突然の…”选择拒绝他1周后 |
| はげましの言叶 | 绿 | 任意 | ロッドの家 | 土・日<br>13:00～18:00 | わたしが～/ホントに～<br>一绪に勉强～/实际に世话～ | –2000<br>3000 | 和ロッド在交往状态中 |
| ノロケ话 | 黄 | 晴・雨・雪 | ロッドの家 | 土・日<br>13:00～18:00 | 见ていて～/特に～<br>明るくて～/笑颜が～ | –2000<br>3000 | 和ロッド在交往状态中 |
| 2人の幸せ（求婚） | 红 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和ロッド在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后 |
| 未来を梦见て（求婚） | 红 | 晴 | ロッドの家 | 土・日<br>6:00～23:00 | プロポ–ズを断る<br>プロポ–ズを受け入れる | –3000<br>2000 | 和ロッド在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后 |
| 青い羽に思いを（求婚） | 红 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和ロッド在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，“未来を梦见て”事件中拒绝他1周之后 |

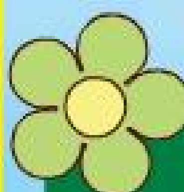
## イロハ相关恋爱事件

| 事件名称 | 心 | 天气 | 地点 | 时间 | 选项 | 好感度变化 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 煅冶师の修行 | 无色 | 任意 | イロハの家 | 任意一天<br>6:00～23:00 | たしかに変かも<br>そんなことはない | –2000<br>3000 | 和イロハ好感度在5000以上 |
| 奏でる音色 | 紫 | 任意 | イロハの家 | 任意一天<br>12:00～18:00 | カッコイイ<br>カワイイ | –2000<br>3000 | — |
| 指轮をあなたに（告白） | 蓝 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | — |
| 突然の…（告白） | 蓝 | 晴 | イロハの家 | 土・日<br>6:00～23:00 | 告白を断る<br>告白を受け入れる | –3000<br>2000 | 背包中有戒指，和イロハ好感度在25000以上，赠送其礼物次数达100次以上 |
| 指轮に想いを（告白） | 蓝 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和イロハ好感度在25000以上，赠送其礼物次数达130次以上，事件“突然の…”选择拒绝她1周后 |
| イロハの事情 | 绿 | 晴 | 森 | 任意一天<br>12:00～18:00 | 和解しなくていい<br>和解した方がいい→一绪にがんばろう<br>和解した方がいい→说教する | –2000<br>2000<br>3000 | 和イロハ在交往状态中 |
| 和解への道のり | 黄 | 晴 | 主人公家 | 任意<br>12:00～18:00 | ここで待ってる<br>ついていく→大丈夫、ついていく→自分も | –2000<br>3000 | 和イロハ在交往状态中 |
| 2人の幸せ（求婚） | 红 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和イロハ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后 |
| 未来を梦见て（求婚） | 红 | 晴 | イロハの家 | 土・日<br>6:00～23:00 | プロポ–ズを断る<br>プロポ–ズを受け入れる | –3000<br>2000 | 和イロハ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后 |
| 青い羽に思いを（求婚） | 红 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和イロハ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，“未来を梦见て”事件中拒绝她1周之后 |

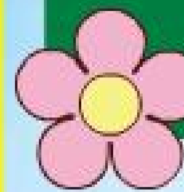
## ティ–ナ相关恋爱事件

| 事件名称 | 心 | 天气 | 地点 | 时间 | 选项 | 好感度变化 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 落とし物 | 无色 | 晴・雨・雪 | 山顶 | 任意一天<br>6:00～10:00 | また后で渡しに行こう<br>今すぐ追いかける渡そう | –2000<br>3000 | 和ティ–ナ好感度在5000以上 |
| 美味しいオムライス | 紫 | 任意 | ティ–ナの家2F | 任意一天<br>12:00～18:00 | 意外と女の子らしいんだね<br>すごく手际がいいんだね | –2000<br>3000 | 主人公体力70以下 |
| 指轮をあなたに（告白） | 蓝 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | — |
| 突然の…（告白） | 蓝 | 晴 | ティ–ナの家 | 土・日<br>6:00～23:00 | 告白を断る<br>告白を受け入れる | –3000<br>2000 | 背包中有戒指，和ティ–ナ好感度在25000以上，赠送其礼物次数达100次以上 |
| 指轮に想いを（告白） | 蓝 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和ティ–ナ好感度在25000以上，赠送其礼物次数达130次以上，事件“突然の…”选择拒绝她1周后 |

| 事件名称 | 心 | 天气 | 地点 | 时间 | 选项 | 好感度变化 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 复杂な乙女心 | 绿 | 晴 | 主人公家 | 任意一天<br>12:00～18:00 | 教える→最初から/教えない<br>教える→ヤキモチ焼いてるの? | -2000<br>3000 | 和ティ-ナ在交往状态中 |
| ティ-ナの不调 | 黄 | 晴 | ティ-ナの家 | 土・日<br>18:00～22:00 | 手传う/差し入れを<br>休ませる/自分が代わりに | -2000<br>3000 | 和ティ-ナ在交往状态中，クロ-ゼ已经登场 |
| 2人の幸せ（求婚） | 红 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和ティ-ナ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，フェリシア登场后 |
| 未来を梦见て（求婚） | 红 | 晴 | ティ-ナの家 | 土・日<br>6:00～23:00 | プロポ-ズを断る<br>プロポ-ズを受け入れる | -3000<br>2000 | 和ティ-ナ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后 |
| 青い羽に思いを（求婚） | 红 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和ティ-ナ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，“未来を梦见て”事件中拒绝她1周之后 |
| **フェリシア相关恋爱事件** | | | | | | | |
| 事件名称 | 心 | 天气 | 地点 | 时间 | 选项 | 好感度变化 | 备注 |
| 2人のランチタイム | 无色 | 晴・雨・雪 | レストラン・カモン | 月・水・木<br>15:00～18:00 | 持つて归つて食べる<br>フェリシアにあげる | -2000<br>3000 | 和フェリシア好感度在5000以上，背包有空位 |
| フェリシアのヒミツ | 紫 | 晴・雨・雪 | ホツサン亭2F・自室 | 土・日<br>10:00～18:00 | 困る<br>作つてあげる | -2000<br>3000 | 出荷过1个鸡蛋以上 |
| 指轮をあなたに（告白） | 蓝 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | — |
| 突然の…（告白） | 蓝 | 晴 | ホツサン亭2F・自室 | 土・日<br>6:00～23:00 | 告白を断る<br>告白を受け入れる | -3000<br>2000 | 背包中有戒指，和フェリシア好感度在25000以上，赠送其礼物次数达100次以上 |
| 指轮に想いを（告白） | 蓝 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和フェリシア好感度在25000以上，赠送其礼物次数达130次以上，事件“突然の…”选择拒绝她1周后 |
| 优しい看病 | 绿 | 晴 | 主人公家 | 任意一天<br>10:00～15:00 | 何でもない<br>实は具合が→何でもない<br>实は具合が→何が作つて | -2000<br>2000<br>3000 | 和フェリシア在交往状态中 |
| フェリシアのドツキリ | 黄 | 晴・雨・雪 | 主人公家 | 土・日<br>18:00～23:00 | 前もつて言つてくれないと<br>すつごくうれしい→一绪に<br>すつごくうれしい→次を | -2000<br>2000<br>3000 | 和フェリシア在交往状态中 |
| 2人の幸せ（求婚） | 红 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和フェリシア在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后 |
| 未来を梦见て（求婚） | 红 | 晴 | ホツサン亭2F・自室 | 土・日<br>6:00～23:00 | プロポ-ズを断る<br>プロポ-ズを受け入れる | -3000<br>2000 | 和フェリシア在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后 |
| 青い羽に思いを（求婚） | 红 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和フェリシア在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，“未来を梦见て”事件中拒绝她1周之后 |
| **ミシェル相关恋爱事件** | | | | | | | |
| 事件名称 | 心 | 天气 | 地点 | 时间 | 选项 | 好感度变化 | 备注 |
| 人气者ミシエル | 无色 | 晴 | レストラン・カモン | 月・木<br>12:00～18:00 | キヤロツトジュ-ス<br>ストロベリ-ティ | -2000<br>3000 | 和ミシエル好感度在5000以上 |
| ミシエルのお愿いこと | 紫 | 晴 | ミシエルの家 | 任意一天<br>18:00～23:00 | チョコプリンを渡さない<br>チョコプリンを渡す | -2000<br>3000 | 书包中有チョコプリン |
| 指轮をあなたに（告白） | 蓝 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | — |
| 突然の…（告白） | 蓝 | 晴 | ミシエルの家 | 土・日<br>6:00～23:00 | 告白を断る<br>告白を受け入れる | -3000<br>2000 | 背包中有戒指，和ミシエル好感度在25000以上，赠送其礼物次数达100次以上 |
| 指轮に想いを（告白） | 蓝 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和ミシエル好感度在25000以上，赠送其礼物次数达130次以上，事件“突然の…”选择拒绝她1周后 |
| ミシエルの本心 | 绿 | 任意 | ミシエルの家 | 任意一天<br>10:00～15:00 | ダイヤモンドを渡さない<br>ダイヤモンドを渡す | -2000<br>3000 | 和ミシエル在交往状态中，背包中有ダイヤモンド |
| ありのままの自分 | 黄 | 晴・雨・雪 | 自分の自宅 | 土・日<br>18:00～23:00 | ピンクダイヤモンドを渡さない/渡す→返して<br>ピンクダイヤモンドを渡す→どんなキミでも | -2000<br>3000 | 和ミシエル在交往状态中，背包中有ピンクダイヤモンド |
| 2人の幸せ（求婚） | 红 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和ミシエル在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，ユ-リ登场后 |







| 事件名称 | 心 | 天气 | 地点 | 时间 | 选项 | 好感度变化 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 未来を梦见て（求婚） | 红 | 晴 | ミシエルの家 | 土・日<br>6:00～23:00 | プロポ－ズを断る<br>プロポ－ズを受け入れる | –3000<br>2000 | 和ミシエル在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后 |
| 青い羽に思いを（求婚） | 红 | 晴 | 任意 | 土・日6<br>:00～23:00 | — | 2000 | 和ミシエル在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，“未来を梦见て”事件中拒绝他1周之后 |

**ユ－リ相关恋爱事件**

| 事件名称 | 心 | 天气 | 地点 | 时间 | 选项 | 好感度变化 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ユ－リの接客 | 无色 | 晴・雨・雪 | シエル・ル－ド | 火～木<br>10:00～18:00 | お客さんに失礼<br>气にしてない | –2000<br>3000 | 和ユ－リ好感度在5000以上 |
| お土产话 | 紫色 | 晴 | 森 | 月・金～日<br>10:00～18:00 | 乐しかつたよ<br>旅行の话をしようか? | –2000<br>3000 | — |
| 指轮をあなたに（告白） | 蓝 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | — |
| 突然の…（告白） | 蓝 | 晴 | シエル・ル－ド | 土・日<br>6:00～23:00 | 告白を断る<br>告白を受け入れる | –3000<br>2000 | 背包中有戒指，和ユ－リ好感度在25000以上，赠送其礼物次数达100次以上 |
| 指轮に想いを（告白） | 蓝 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和ユ－リ好感度在25000以上，赠送其礼物次数达130次以上，事件“突然の…”选择拒绝她1周后 |
| ユ－リのピンチ | 绿 | 晴 | 森 | 月・金～日<br>10:00～18:00 | ちがう? →动物をいじめて<br>げんかはない?<br>ちがう? →あそわれていると | –4000<br>–2000<br>4000 | 和ユ－リ在交往状态中 |
| お味わいいかが? | 黄 | 晴・雨・雪 | 出荷业者的家 | 月・金～日<br>12:00～15:00 | いただきます→もうちょっと<br>そろそろ归る<br>いただきます→すごくおいしい | –4000<br>–1000<br>3000 | 和ユ－リ在交往状态中，エマ在家 |
| 2人の幸せ（求婚） | 红 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和ユ－リ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后 |
| 未来を梦见て（求婚） | 红 | 晴 | シエル・ル－ド | 土・日<br>6:00～23:00 | プロポ－ズを断る<br>プロポ－ズを受け入れる | –3000<br>2000 | 和ユ－リ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后 |
| 青い羽に思いを（求婚） | 红 | 晴 | 任意 | 土・日<br>6:00～23:00 | — | 2000 | 和ユ－リ在交往状态中，家中设置了“ダブルベッド”后，“未来を梦见て”事件中拒绝她1周之后 |

## 小贴士

### 睡眠时间与体力状态

正所谓早睡早起身体好，游戏中每天在22:58前睡觉第二天6:00就会准时醒来，而且状态是最佳。但如果像小编这样熬夜的人会怎么样呢？在22:58～23:58睡觉第二天身体状态就会下降一格。在没有闹钟的情况下，在23:59～2:58睡觉的话第二天7:00才会起床，体力回复量少，状态下降一格……以此类推，睡得越晚起的越晚，最晚会10:00才起床，身体状况变成最差，体力最少（默默望着一众熬夜加班的小编……）。和村长关系好的话能够得到闹钟的图纸，制作后就可以避免晚起的情况发生了不过体力状态依然差。

### 组合增益（コンボ）

在编辑模式摆放物品的时候会有增益组合，例如将四个养蜂箱摆放成正方形能够在收货时多收获蜂蜜，40个养蜂箱放在一起还会产生更强大的增益效果，蘑菇栽培木也是如此。当产生增益组合时画面下方会有提示，玩家在编辑模式时可以自行探索。





## S/L

由于本作可以随时存档，这使得反复S/L（存档/读档）变得非常重要。举个简单的例子，捕鱼用鱼の仕かけ非常容易坏，在收获鱼之前存档，如果坏掉就读档，这是早期小木材缺乏时节省材料的方法之一，固执一点的话可以只靠村长赠送的鱼の仕かけ捕鱼一整年。在缺乏某些指定资源时也可以在进山采集前存档，没有就读档。在ガ–デニングツア–前一晚睡觉前存档，第二天听取大家评价后读档，根据大家评价对布置进行调整，之后肯定能满足所有人要求从而获得高评价……类似这些随机的地方都可以使用S/L改变，当然这么做会降低一点游戏的乐趣，毕竟处处充满惊喜才是游戏真谛。

## 关于作物的品质

游戏中作物的品质由星星标志表示，其实每个星星标志可以视为60点，作物品质增加满60可以得到1颗星，30到60点为半颗星，不满30则没有星。初期杂货店贩卖的种子实际上是59点，每使用一次肥料能够增加5点，因此初期种子施肥1次为64点，收货时就能收获1星作物。台风时屋外所有作物–5点，使用种メ–カ–制作种子会在原植物点数上+2点生成种子，因此比赛获得的作物能够生成1.5星种子。农田等级越高所能加的点数就越多，梯田最上方的农田加点高于下方农田。

# 人物简介

## 新郎候补

### アレン

**生日：**春16日
**角色简介：**经营着小镇内惟一的美容院，对谁都采取十分自信的态度，稍微有一点强硬，但对待工作绝对的认真。
**登场条件：**建设美容师の家并设置后
**喜欢的物品：**ジェノベ–ゼパスタ、ハ–ブ制成的料理、全种类花、パスタ类料理、パイ・アイス类点心、ホタル・チョウ类昆虫
**讨厌的物品：**ぎょうざ、日式料理、青汁、全部种类红茶、全部种类バッタ

### セルカ

**生日：**秋12日
**角色简介：**管理大屋的管家，对主人忠诚，对他人十分有礼貌，言谈举止优雅给人十分冷静的感觉，是能让人依赖的大哥哥。
**登场条件：**建设异国のお屋敷并设置后
**喜欢的物品：**ハ–ブパスタ、ケ–キ类点心、全种类红茶、ジヤム、全种类ハ–ブ、全种类花、贝类鱼
**讨厌的物品：**チョコジヤム、全种类昆虫、全种类矿物、全种类动物副产品





## ニ-ル

**生日：** 冬9日

**角色简介：** 经营着小镇的动物屋"ニ-ルアニマル"，不擅长和人交流，散发着生人勿近的气场，由于不擅长说话常常被人误会，其实是十分温柔的人，对动物尤其有耐心，是个喜好分明的人，因此选择礼物要十分小心。

**登场条件：** 自动

**喜欢的物品：** エビチリ、米饭类料理、扬げ物类料理、全种类动物副产品、宠物・动物饲料、ブ-ンドロップ草

**讨厌的物品：** サラダ类料理、甜的点心类食品、甜的饮料、全种类花、全种类ハ-ブ、全种类矿石

## センゴク

**生日：** 春24日

**角色简介：** 以前是活跃在第一线的新闻记者，因为追踪某个独家报道发生了一些事情，被迫从前线隐退。平常是吊儿郎当的态度，但是某个瞬间又能看到他敏锐的言行，这种反差使其十分受女性欢迎。

**登场条件：** 建设和风の民家并设置后

**喜欢的物品：** うな重、和风料理、カプチ-ノ、カフエモカ、チビ类型以外的鱼、全种类チ-ズ、お米、鱼のエサ

**讨厌的物品：** いちごシエイク、鸡蛋料理、全种类点心、全种类ジヤム、甜的饮料



## ロッド

**生日：** 夏28日

**角色简介：** 经营着宠物店"ハピネスペット"，想要让更多的人知道动物的魅力而来到小镇，性格开朗活泼运动神经也很好，有一点点小孩子气，总之是个充满活力的年轻人！

**登场条件：** 建设洋风の田舍家并设置后

**喜欢的物品：** ラザニア、米饭类料理、面包类料理、全种类甜的饮料、ハチ以外的全种类昆虫、全种类动物副产品

**讨厌的物品：** シユ-クリ-ム、サラダ类料理、カレ-类料理、パイ・冷的点心

# 新娘候补



## イロハ

**生日：** 冬5日

**角色简介：** 出生在冶炼世家的女孩，为了修行采集各种矿石而来到村子，性格十分认真，非常努力。但是因为太过努力而让人十分担心，擅长演奏琴和笛子，音乐祭时会展露身手哦。

**登场条件：** 自动

**喜欢的物品：** れんこんのはさみ扬げ、サラダ类料理、烧き物料理、豆乳的点心、全种类矿石

**讨厌的物品：** いかめし、全种类动物副产品、全种类甜的饮料、全种类红茶

## ティ-ナ

**生日：** 夏12日

**角色简介：** 被报社派遣而来的非常活泼的女孩子，总是活力十足地为大家配送报纸，充满好奇心，最近对使村庄恢复活力的牧场主充满兴趣！

**登场条件：** 建设新闻配达の家并设置后

**喜欢的物品：** オレンジシャ-ベット、甜的点心、全种类饮料、全种类水果、全种类宝石

**讨厌的物品：** キャロットス-プ、使用蔬菜制作的料理、ショ-トケ-キ、カエル・ミツバチ类昆虫






## ミシエル

**生日：** 秋17日
**角色简介：** 为了让居民们感到快乐而被村长叫到村子里来的女孩，在“レストラン・カモン”里表演魔法秀，是非常了不起的魔术师。非常率直也很任性，对于不能表达自己真实的一面而感到烦恼。
**登场条件：** 建设洋风料理屋和メルヘンチックな家并设置后
喜欢的物品：シフォンケ–キ、全种类红茶、全种类水果、全种类花、全种类ヨ–グルト、全种类矿物・宝石
**讨厌的物品：** フル–ツグラタン、サラダ类料理、全种类鱼・昆虫、チ–ズ、バタ–、マヨネ–ズ





## フェリシア

**生日：** 春21日
**角色简介：** 喜爱美食的可爱女孩子，为了品尝美食而在“レストラン・カモン”打工，是怎么吃也不会胖的类型。
**登场条件：** 建设洋风料理屋の家和宿屋の家并设置后
喜欢的物品：あんこうなべ、サラダ・ミルク类之外的料理、全种类チ–ズ・ヨ–グルト・バタ–・ジャム
**讨厌的物品：** ミルク、ミルク类料理、羊毛、カエル类昆虫、全种类矿石・宝石



## ユ–リ

**生日：** 冬19日
**角色简介：** エマ的女儿毕业后来到小镇开设“シエル・ル–ド”服装店，中性的打扮非常个性，不善言谈，天气好的时候会出门散步，喜欢努力的设计服装并制作，性格非常稳重。
**登场条件：** 建设仕立て屋并设置后
喜欢的物品：ハ–ブス–プ、全种类红茶、贝类鱼、ホタル・チョウ类昆虫、毛系玉、全种类花、全种类矿物
**讨厌的物品：** キムチ、刺激物类型料理、使用チョコ制作的点心、バッタ、マヨネ–ズ

# 普通居民

### ダンヒル

**生日：** 春6日
**登场条件：** 最初居民
**喜欢的物品：** コ–ンシチユ–、ワイン、コ–ヒ–パック、パスタ类、チ–ズ类

### カミリヤ

**生日：** 夏5日
**登场条件：** 建设旅行案内の
**喜欢的物品：** きのこスパゲッティ、いちご、香草类、毛糸玉

### レベッカ

**生日：** 夏9日
**登场条件：** 第1年春25日自动登场
**喜欢的物品：** 海鲜オムライス、ミルク、全种类鱼、乳制品、木材类、石材类

### ガ–ドナ–

**生日：** 秋2日
**登场条件：** 建设旅行案内の家并设置后
**喜欢的物品：** パンプキンドリア、ジュ–ス、小鱼以外的鱼类

### ヒナ

**生日：** 夏26日
**登场条件：** 建设旅行案内の家并设置后
**喜欢的物品：** プリンアラモ–ド、全种类花、水果、鸡蛋、水果的ジュ–ス和シェイク

### トニ

**生日：** 夏14日
**登场条件：** 第1年春25日自动登场
**喜欢的物品：** オムライス、全种类鱼、チョウ以外昆虫、长ぐつ、土

### クロ-ゼ

**生日：** 春13日
**登场条件：** 建设医者の家并设置后
**喜欢的物品：** サラダパスタ、花、香草类、どくのきのこ以外的きのこ

### ハナ

**生日：** 秋20日
**登场条件：** 最初居民
**喜欢的物品：** 豆乳アイス、ジュ–ス和シェイク、全种类鱼、チョウ类昆虫、ホタル类昆虫

### サンドラ

**生日：** 秋7日
**登场条件：** 第二年夏以后，村复兴计划4入手后，且ホッサン在村中
**喜欢的物品：** ブラボ–ドリンク、全种类药、杂草、木材类、石材类、可以捡取的花

### エマ

**生日：** 春28日
**登场条件：** 最初居民
**喜欢的物品：** アップルアイス、乳制品、羊毛类、鸡蛋、ム–ンドロップ草、マジックブル–草等野生鲜花

### ホッサン

**生日：** 秋5日
**登场条件：** 建设二阶建ての宿并设置后
**喜欢的物品：** お好み焼き、マヨネ–ズ、可以捡取的果实、どくのきのこ以外的きのこ

### 女神さま

**生日：** 春8日
**登场条件：** 第1年春27日自动登场
**喜欢的物品：** いちご、水田之外的田地培育的蔬菜、ミルク、鸡蛋、全种类花

### カモンベ-ル

**生日：** 夏2日
**登场条件：** 建设洋风料理屋の家并设置后
**喜欢的物品：** バジルチ–ズパン、バジル、どくのきのこ以外的きのこ、全种类鱼

### ナルク

生日：冬12日
**登场条件：** 建设二阶建ての宿并设置后
**喜欢的物品：** シュ–クリ–ム、甜的点心、トンボ类、可捡取的果实

### ソクラ

生日：春29日
**登场条件：** 第1年春17日早上起床时
**喜欢的物品：** トリュフ、全种类昆虫、チ–ズ类、乳制品类

### コサブロウ

**生日：** 夏22日
**登场条件：** 第1年冬之后和ハナ的友好度在30000以上
**喜欢的物品：** いかめし、かぶ、全种类鱼、水果ジュ–ス和シェイク

### オリビア

**生日：** 秋28日
**登场条件：** 建设洋风の平屋并设置后
**喜欢的物品：** マンゴ–ケ–キ、香草类、全种类花、全种类水果、ミルク、ハチミツ

### アリス

**生日：** 春29日
**登场条件：** 第1年春17日早上起床时
**喜欢的物品：** ロ–ヤルゼリ–、花、香草类、鱼类






本作保留了“《牧场物语》系列”画面鲜艳明亮，风格轻松休闲的特点，最开始的荒凉和努力发展之后的热闹呈鲜明对比，让玩家成就感倍增。可爱的动物让人爱不释手，开启3D效果后可以看到游戏中的画面立体感非常强，调整视角时甚至有一种冲出屏幕的感觉，作为“《牧场物语》系列”15周年纪念作品表现绝对合格。

《善人死亡》作为《999》的续作，沿用了前作中的部分角色如四叶、爱丽丝等，并设置了另一个残酷的封闭游戏场，供游戏参加者们互相欺骗背叛。游戏这次分为9个正常结局和9个BAD ENDING，另外满足一定条件还能进入真结局ALTERNATIVE;END，本次攻略就详细叙述所有分支的进入方法以及16个密室的答案。

文 胧月　美编 澄香

光环视频收录 POCKET HALO

**3DS/PSV　极限脱出 善人死亡**

极限脱出ADV 善人シボウデス

| Chunsoft | AVG | 日版 | 2012年2月16日 |
|---|---|---|---|
| 1人 | 6090日元 | 无对应周边 | |
| 相关报道：— | | | |

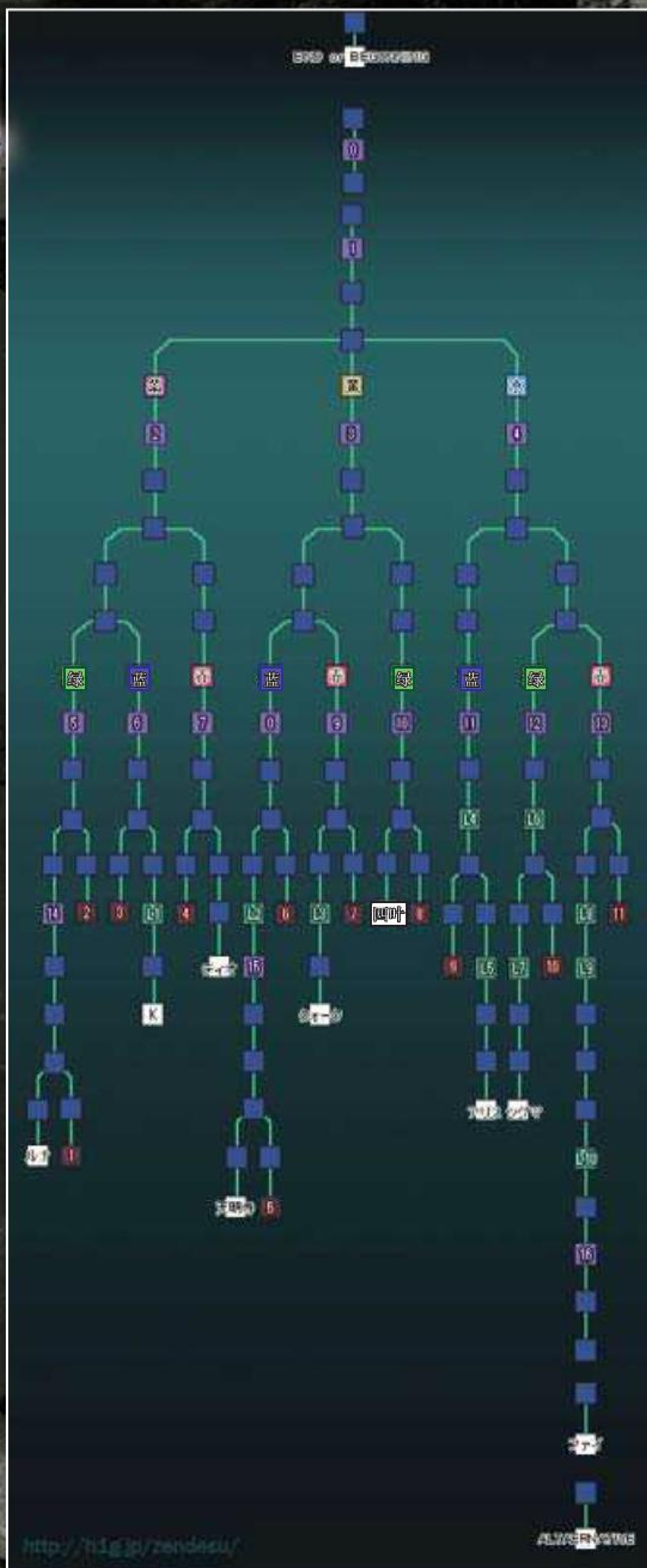
極限脱出ADV 善人シボウデス




# 分支讲解篇

观察该路线图即可一目了然地把握流程的推进方式，图中的人名表示对应该角色的正常结局，而真结局ALTERNATIVE;END则要在完成ファイ的正常结局后，让16个密室都在HARD难度下通过，才会在ファイ的正常结局下延伸出现。每个路线中以“L+阿拉伯数字”表示的是剧情锁，需要满足一定条件才能解锁，具体会在每条路线中予以讲解。

| 路线 | 对应角色 |
|---|---|
| LUNA;END | ルナ |
| K;END | K |
| DIO;END | ディオ |
| TENMYOUJI;END | 天明寺 |
| QUARK;END | クォーク |
| YOTSUBA;END | 四叶 |
| ALICE;END | アリス |
| SIGMA;END | シグマ |
| PHI;END | ファイ |
| ALTERNATIVE;END | – |

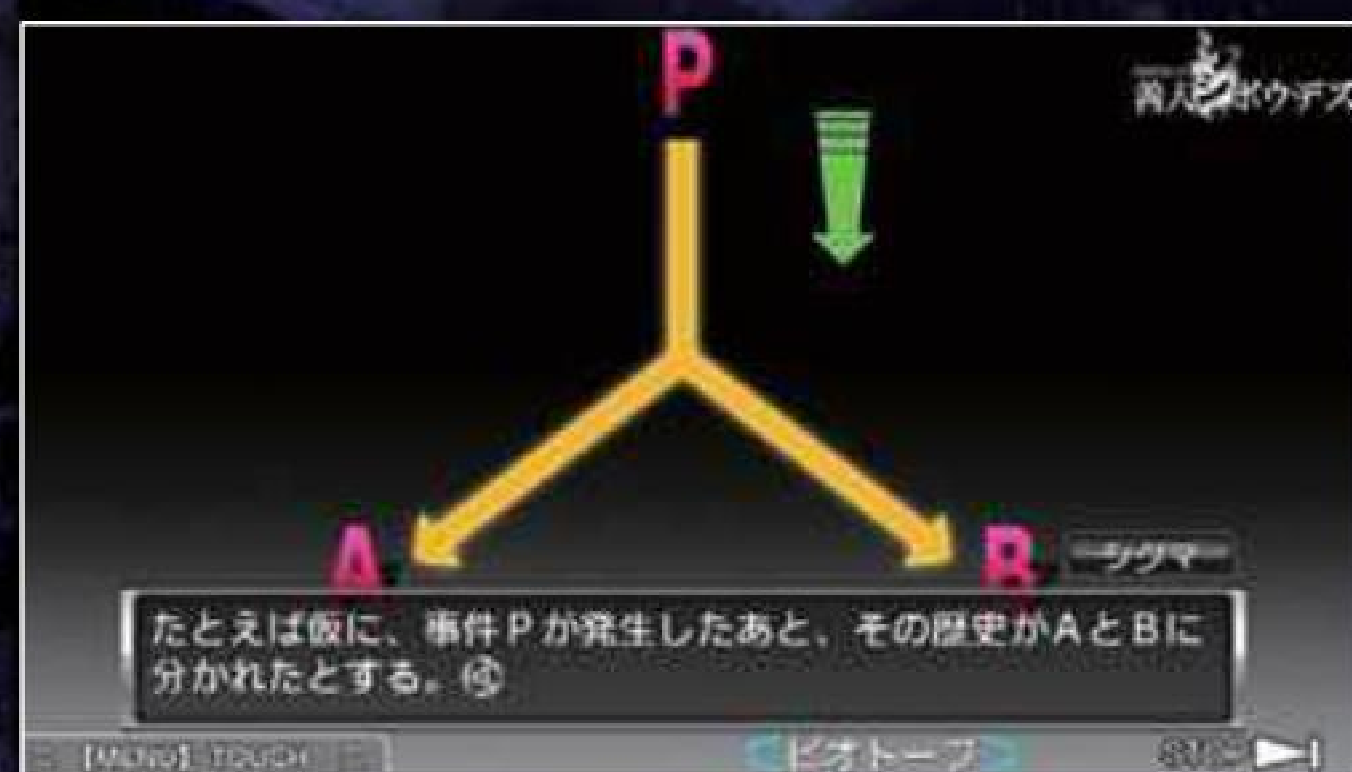


## LUNA;END进入方法

1.第一个CD前选择与ルナ组队进入紫色门。
2.第一轮AB游戏时选择“协力”。
3.第二个CD前选择与ルナ组队进入绿色门。
4.第二轮AB游戏时选择“协力”。（此时如果选择“里切り”则进入LUNA;GAME OVER1。）
5.第三轮AB游戏时选择“协力”。（此时如果选择“里切り”则进入LUNA;GAME OVER2。）

## K;END进入方法

1.第一个CD前选择与ルナ组队进入紫色门。
2.第一轮AB游戏时选择“协力”。
3.第二个CD前选择与K组队进入蓝色门。
4.第二轮AB游戏时选择“里切り”，触发1号锁。L1解锁方法：阅读四叶解说ステログミン部分的剧情。（此时如果选择“协力”则进入K;GAME OVER。）
5.L1解锁后一直阅读到最后。




## DIO;END进入方法

1.第一个CD前选择与ルナ组队进入紫色门。
2.第一轮AB游戏时选择“里切り”。
3.第二轮AB游戏时选择“里切り”。（此时如果选择“协力”则进入DIO;GAME OVER。）

## TENMYOUJI;END进入方法

1.第一个CD前选择与天明寺组队进入黄色门。
2.第一轮AB游戏时选择“协力”。
3.第二个CD前选择与クォ-ク组队或与天明寺组队。
4.第二轮AB游戏时选择“协力”，触发2号锁。L2解锁方法：阅读QUARK路线L3锁前的剧情。（此时如果选择“里切り”则进入TENMYOUJI;GAME OVER1。）
5.第三轮AB游戏时选择“协力”。（此时如果选择“里切り”则进入TENMYOUJI;GAME OVER2。）

## QUARK;END进入方法

1.第一个CD前选择与天明寺组队进入黄色门。
2.第一轮AB游戏时选择“协力”。
3.第二个CD前选择与ディオ组队进入红色门。
4.第二轮AB游戏时选择“协力”，触发3号锁。L3解锁办法：看完SIGMA;END。（此时如果选择“里切り”则进入QUARK;GAME OVER。）
5.L3解锁后一直阅读到最后。

## YOTSUBA;END进入方法

1.第一个CD前选择与天明寺组队进入黄色门。
2.第一轮AB游戏时选择“里切り”。
3.第二轮AB游戏时选择“协力”。（此时如果选择“里切り”则进入YOTSUBA;GAME OVER。）

## ALICE;END进入方法

1.第一个CD前选择与アリス组队进入浅蓝色门。
2.第一轮AB游戏时选择“协力”。
3.继续阅读故事，触发4号锁。L4解锁办法：阅读QUARK路线L3锁前的剧情。
4.第二轮AB游戏时选择“里切り”，触发5号锁。L5解锁办法：看完DIO;END。（此时如果选择“协力”则进入ALICE;GAME OVER。）
5.解读暗号，答案为“COMPLETED”。

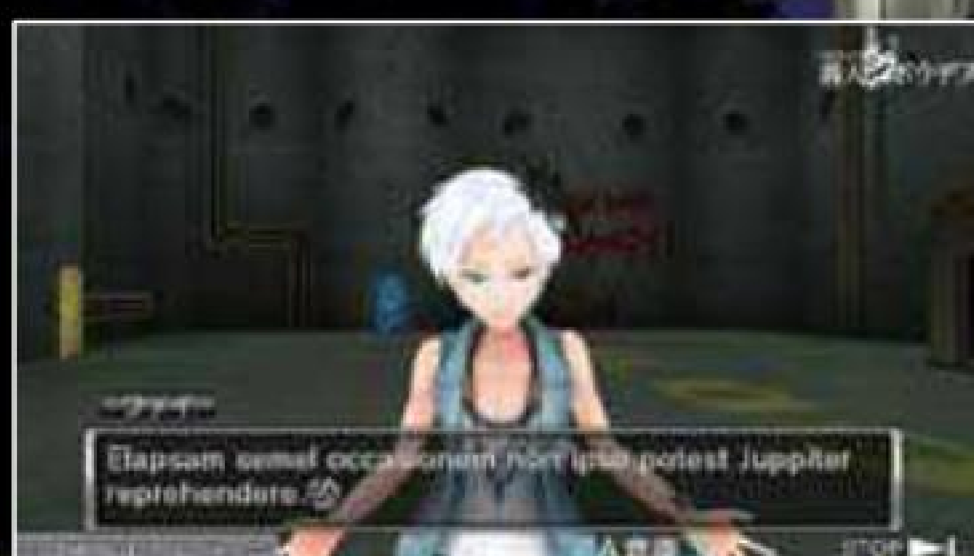


## SIGMA;END进入方法

1.第一个CD前选择与アリス组队进入浅蓝色门。
2.第一轮AB游戏时选择“里切り”。
3.第二个CD前选择“反对する”，并与四叶组队进入绿色门。
4.继续阅读故事，触发6号锁。L6解锁办法：看完ALICE;GAME OVER。
5.第二轮AB游戏时选择“协力”，触发7号锁。L7解锁办法：看完ALICE;END。（此时如果选择“里切り”则进入SIGMA;GAME OVER。）

## PHI;END进入方法

1.第一个CD前选择与アリス组队进入浅蓝色门。
2.第一轮AB游戏时选择“里切り”。
3.第二个CD前选择“赞成する”。
4.第二轮AB游戏时选择“协力”，触发8号锁。L8解锁办法：看完PHI;GAME OVER。（此时如果选择“里切り”则进入PHI;GAME OVER。）
5.继续阅读故事，触发9号锁。L9解锁办法：看完ALICE;END。四个炸弹的解除密码如下：
爆弹03 BKZ XCN KKR
爆弹02 EQD DYR NTK
爆弹01 BQZ RGJ DXR
爆弹00 LXA QNS GDQ
6.继续阅读故事，触发10号锁。L10解锁办法：看完LUNA;END。



## ALTERNATIVE;END进入方法

1.看完任何一个正常结局后，令16个密室都在HARD难度下通过，然后继续阅读PHI;END。



# 密室解谜篇

路线图中的紫色方块即为密室所在位置，下文会在每个密室前标注其在路线图里对应的编号。

## 1 エレベーター

### 解谜

・先调查墙上的灭火器使用说明图片，然后调查另一侧墙角的灭火器，获得“消火器のピン”。
・用“消火器のピン”打开墙角的箱子，获得“三角~六角”的ソケット。
・调查墙上的人物海报，数上面的婴儿和老人的人数，分别为婴儿4人，老人7人。
・将电梯左右印有婴儿和老人图案的按钮分别按下“4”和“7”。
・调查电梯左右铁杠的两侧，分别获得“青”、“赤”、“黄”、“绿”这4种“工具のハンドル”。
・调查电梯门右边的按钮下方，可找到“工具のハンドル”的颜色和“ソケット”的形状所对应的关系，分别是黄→三角，青→四角，绿→五角，赤→六角，将它们按对应关系组合起来。
・用获得的各“ソケットレンチ”拧开螺丝。
・玩推箱子游戏：右上右下左下左上右下右上右上右。
・获得“绿のメモリ-カ-ド”。
・调查电梯门右边的按钮，按下3获得“赤のメモリ-カ-ド”，按0获得“青のメモリ-カ-ド”。（提示是电子兔的名字“ZERO 3世”，即0和3。

**获得逃脱密码**

对屏幕插入“青のメモリ-カ-ド”。

**获得隐藏文件密码**

对屏幕插入“赤のメモリ-カ-ド”。

### 金のファイル

金のファイル：ABル-ム、ABゲ-ト、バングル：1、AI、Have a nice ○○○：1、量子コンピュ-タ、A阶の仓库の落书き

## 2 ラウンジ

### 道具收集

・从桌上获得“谜の圆盘”、“北半々球”。
・从酒柜上获得“RED”、“YELLOW”、“WHITE”、“GREEN”、“BLUE”5种“リキュ-ル”，以及“SUN”、“MOON”、“ISLAND”、“OCEAN”、“PLANET”5种“酒のボトル”。
・从酒柜右侧的酒瓶后获得“南半々球”。
・从吧台上获得“2本の针”和3个“空のグラス”。
・沙发旁找到“北半々球”。
・沙发左侧的靠枕后找到“天文杂志”。
・铁柜子下面的左右两边拉门各能找到“バ-テンダ-の日记の切れ端”和“南半々球”。

### 解谜

・对墙上的钟使用“2本の针”，将指针拨到4点50分。（提示在天文杂志里。）
・把获得的地球仪碎片组合成“地球の模型”。注意北半球和南半球不能直接组合，必须先通过“谜の圆盘”。
・钟的光照到地球仪上后，注意观察形成的3个单词。




**获得逃脱密码**

・3个单词分别是RED MOON、GREEN SUN和BLUE PLANET。用调酒机做好这3种酒后，从右～左摆放到吧台上。（提示：根据调酒师的日记，母亲、父亲、孩子虽然是从左向右坐，但是站在吧台的另一侧看则刚好相反。

**获得隐藏文件密码**

・把酒倒掉，再重新调出RED PLANET、WHITE ISLAND和BLUE OCEAN3种酒，从右～左摆放到吧台上。（提示：根据日记推测一家三口只有一个人说谎，说谎的是儿子。）

### 金のファイル

ノナリ-ゲ-ムとは？、ノナリ-ゲ-ムのル-ル、ル-ルの补足、ソロバン・ペアバン、BP、【9】の扉、皆既月食

## 3 医务室

### 道具收集

・桌子上找到“コインのような金属部品”。
・手术台的脸盆后找到“メス”，手术台下找到“古ぼけた键”。
・从药品架上调查白色的瓶子，获得“白い粉の入った药ビン”。
・拉开药品架下方的门，获得“メモリ-カ-ド”、“图の描かれた纸”。
・从最右边一张病床上获得“杭のような金属部品”。

### 解谜

・用“杭のような金属部品”和“コインのような金属部品”组合成“きれいな键”。
・药品架右边的药品拼图有两处锁，对左边锁孔使用“古ぼけた键”和“きれいな键”。
・通过移动让红、绿、蓝3个方块进入对应的孔，具体为：右上左上右上左下右。（提示：这个谜题无法单独固定一个方块的位置，必须想办法让3个方块都跑到左边，并

且平行对应同颜色的孔，然后按→键让它们同时到达指定位置。）

・药品拼图完成后，数出各药品的数目。

・调查药品架中层的右侧，根据拼图的提示输入3个数字，分别是5、6、2。获得“色と数字が描かれたメモ”。

・对手术台上的脸盆使用“白い粉の入った药ビン”，获得“空の药ビン”。

・拧开洗脸池的水龙头，对水使用“空の药ビン”，让瓶子装满水，获得“水の入つた药ビン”。

・返回脸盆，使用“水の入つた药ビン”后再盆使用“汚れたシ—ツ”，获得“格子柄のシ—ツ”。

・给扫描装置ADAM通电。

### 获得逃脱密码

・对照FILE中的“色と数字が描かれたメモ”，可知蓝色胶囊为1、红色水剂为2、黄色锭剂为3。

・把“格子柄のシ—ツ”放到ADAM的床上，扫描时依次点击蓝色胶囊、红色水剂和黄色锭剂（此时看不出颜色，记住形状即可），以及4和5，可获得逃脱密码。

### 获得隐藏文件密码

・把“格子柄のシ—ツ”对照着药品拼图看，留意5个格子下各自遮盖了什么药，得出蓝色胶囊为2、黄色锭剂为2、红色水剂为1。对药品架中部的装置输入221，获得“新しい格子柄のシ—ツ”。

・将“新しい格子柄のシ—ツ”放到ADAM上，按照1～5的顺序扫描，获得隐藏文件密码。

## 金のファイル

マンドレインβ、ハイメトリン、ADAM、新闻の切り抜き、パンデミック、ラジカル6、注射铳




# 4 キャビン

## 解谜

・在02和04房间分别找到“小さな金属部品”和“键の一部”，将它们组合成“小さな键”。

・用“小さな键”打开03房间，在绿色桌面上获得“カッタ—ナイフ”，未上锁的保险箱里获得“大きなアルミ箔のロ—ル”，组合4次得到“アルミ箔：图形”、“アルミ箔：シマ模样1”、“アルミ箔：シマ模样と斜线”、“アルミ箔：シマ模样2”。

・进01房间，调查绿色桌面的抽屉，将“アルミ箔：图形”放入。

・进02房间，调查绿色桌面的抽屉，将“アルミ箔：シマ模样1”放入，看到数字4985，按加法输入到保险柜，获得“小さなカセットテ—プ”。

・进04房间，调查绿色桌面的抽屉，将“アルミ箔：シマ模样2”放入，看到数字3472，按加法输入到保险柜，获得“コイン”。



・用硬币刮去墙上海报四肢上的装饰，可从上到下看到数字9186，分别对应星星、圆形、菱形和三角。（注意星星和三角应该颠倒过来看，容易弄错。）

・进03房间，对电话使用“小さなカセットテ—プ”。

・用01房间分别给02和04房间拨内线，可分别得知数字“25**”和“**92”，拼起来即为新密码2592。用该号码继续拨号，获得新密码2652，继续拨号，获得“小さな金属制のピン”。

・对照桌子上的图形和海报上的数字，可知此处密码为1986。

### 获得逃脱密码

・用“小さな金属制のピン”打开01房间的保险柜，并输入1986。

### 获得隐藏文件密码

・在01房间拨打1986，获得新密码9861。继续用“小さな金属制のピン”打开01房间的保险柜，并输入9861。

## 金のファイル

CDの第1扉、CDの第2扉、エロリティ、すこッチなビデオ、シグマの猫语：1、シグマの猫语：2、电话

# 5 ゴーレムルーム

## 道具收集

・在机器人的旁边获得“ラジオ”和“くの字型のブロック”。

・从储物柜获得“名札”、“くの字型のブロック”、“周波数リスト”。

・从墙壁上获得“中央に目の描かれたポスター”。

・铁架左半边获得“くの字型のブロック”，右边获得“青いバッテリー”，并从铁架右边的工具箱上获得“锖びた键”。

・电脑下方第三个抽屉获得“ハンディモニター”。

## 解谜

・把“锖びた键”浸到机器人头侧的油里，获得“オイルに浸した键”。

・对铁架上的工具箱使用“オイルに浸した键”，获得“洗剂ボトル”、“ドライバー”、“银色の键”。

・把3个“くの字型のブロック”组合成“星型のブロック”。

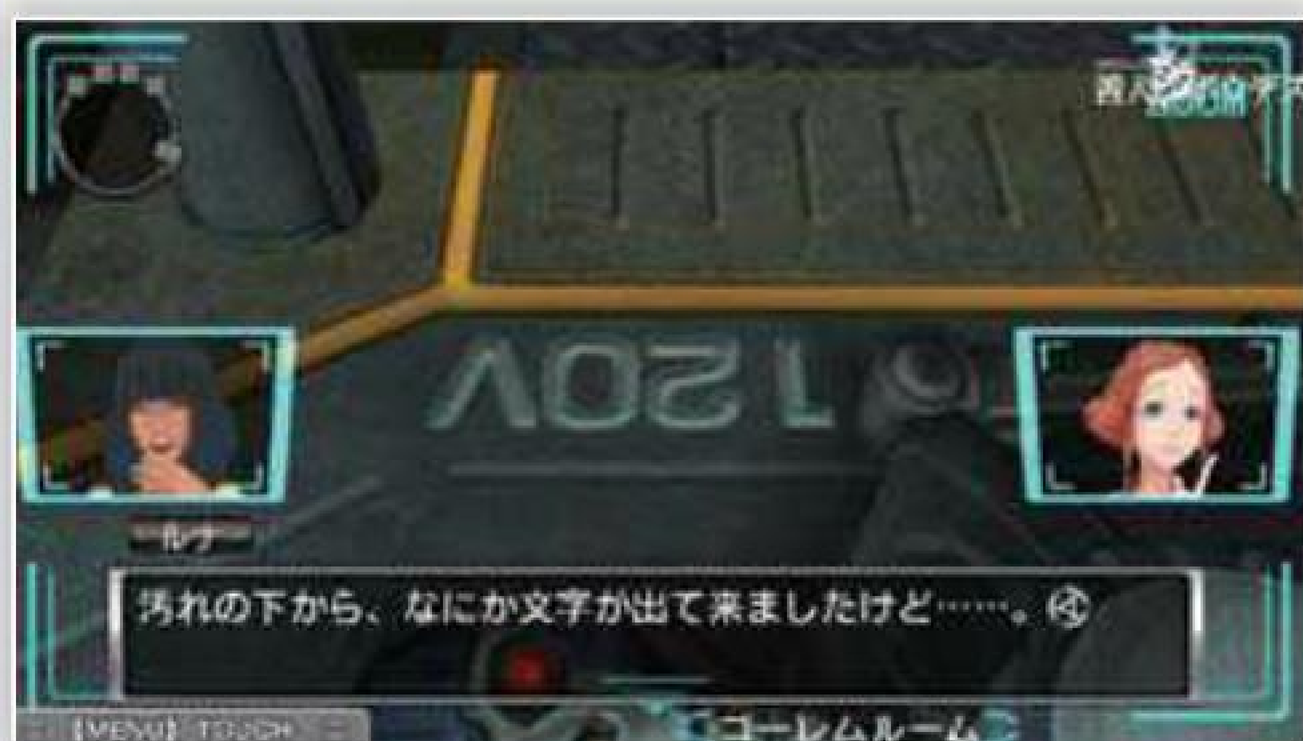
・对电脑下方抽屉使用“银色の键”，打开抽屉，放入“星型のブロック”，从中层抽屉中获得“ハンドル”。

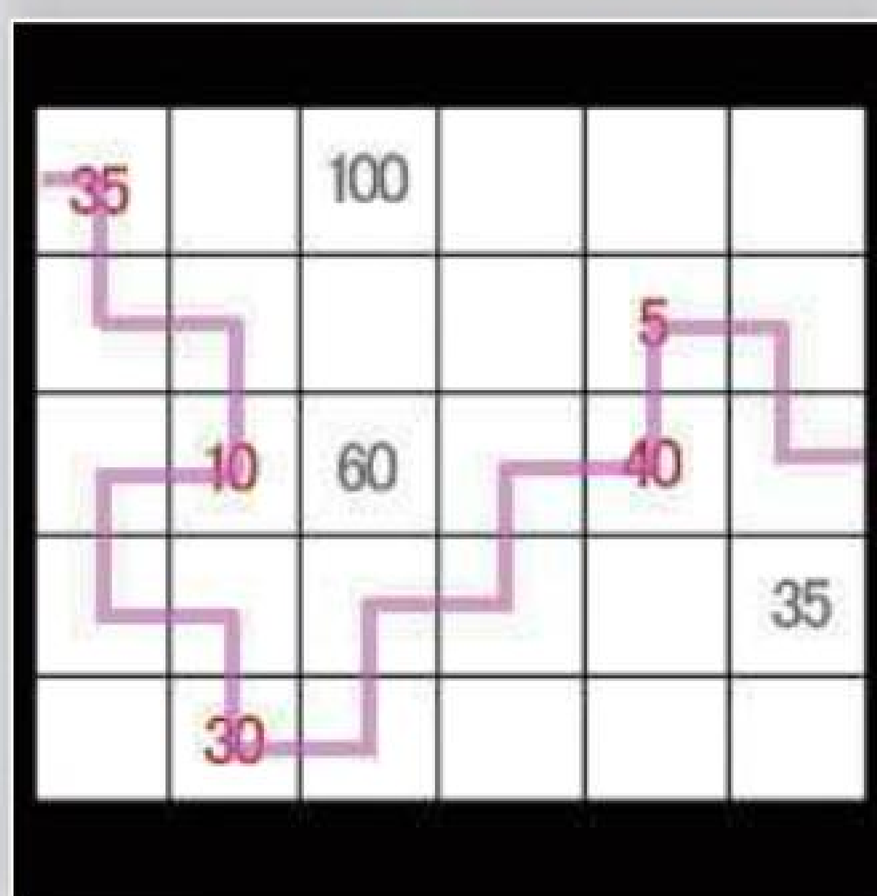
・把获得的“ハンドル”插进墙上的六角形孔里并旋转，场地内出现机器人。调查机器人获得“トランクス”和“赤いバッテリー”。

・把“ラジオ”和电脑连接起来，根据“名札”可知最后应该将频率定在400Hz。只需要使用四步将指针拨到指定位置即可，四步的总和为8，将8随便拆成1～3的四个数字之和即可。

・组合“トランクス”和“洗剂ボトル”，获得“洗剂の染みたトランクス”。

・用“洗剂の染みたトランクス”擦去机器人头侧的油污，看到电压数字120V。




・调查黄色屏幕，如图将适合的电压连起来，令总和为120。

・调查密码保险柜上方的按钮，将其点亮。

・“ドライバー”和“ハンディモニター”组合，拆除后盖，装入“赤いバッテリー”和“青いバッテリー”。

### 获得逃脱密码

・对照“中央に目の描かれたポスター”和两侧机器人发光的眼睛，获得字母BEACON OF HOPE并输入。

### 获得隐藏文件密码

・对照“中央に目の描かれたポスター”和两侧机器人不发光的眼睛，获得字母RE MINI SCENCE并输入。

## 金のファイル

GOLEM、506、中国语の部屋、チューリングテスト、ルールの补足：ABゲーム编、GAULEM、506の话：要点

# 6 娱乐室

## 道具收集

・从冷藏库顶上获得“ビリヤードのボール”，从内部获得“布の切れ端”和“ルミノール试药スプレー”。

・墙壁上获得“ビリヤードボールのポスター”。

・调查兔子玩具获得“コ-ド リ-ル”。
・甲胄上获得“ランス”、“两刃斧”、“キュ-”、“トライデント”。
・从飞镖靶的旁边获得“ダ-ツゲ-ムのポスタ-”。

## 解谜

・给原本拿枪的甲胄装上“两刃斧”，给原本拿斧的甲胄装上“ランス”。
・按下按钮令甲胄活动，砍破盾牌获得“六角レンチ”。
・把“六角レンチ”与“キュ-”组合，获得“先端が圆形になった键”，对兔子玩具硬币投入口的钥匙孔使用该钥匙，获得“コイン”。
・将“コイン”投进兔子玩具，获得“Kの写真”，调查该写真可发现背面写的字母数字Z9和D1。
・对唱片机使用“コ-ド リ-ル”，并投入之前的游戏币“コイン”。
・分别输入Z9和D1，获得两张金碟“ゴ-ルドディスク”。
・把两张金碟镶嵌到墙上的框子里，获得“ダ-ツケ-ス”。
・对桌球桌使用“布の切れ端”后，再使用“ルミノ-ル试药スプレ-”，然后关掉门边的灯，可看到球桌上各洞口与字母的对应关系。
・再次打开灯光，对球桌使用“ビリヤ-ドのボ-ル”，选出13、4、9、2、1、6这六颗球，按如下位置摆放。（提示：根据之前黑灯时桌上的字母来确定各球的位置，再根据球的颜色和花式来确定具体数字。）注意顺序一定要是从A～F，A=4，B=1，C=13，D=2，E=6，F=9。

| 13 | 4 |
|---|---|
| 9 | 2 |
| 1 | 6 |

・获得“ダ-ツの针”，与“ダ-ツケ-ス”组合后获得“ダ-ツの矢”。
・对飞镖靶使用“ダ-ツの矢”，进入最后的解谜阶段。

### 获得逃脱密码

・按照红得分<蓝得分<绿得分的规律（打开“ダ-ツケ-ス”查看各颜色圈的大小）投镖，令最后3项得分的总和为91。具体答案为：第一镖20的绿色格；第二镖11的蓝色格；第三镖6的红色格。

### 获得隐藏文件密码

・按照红得分>蓝得分>绿得分的规律（直接看“ダ-ツケ-ス”上的不等号）投镖，令最后3项得分的总和为91。具体答案为：第一镖17的红色格；第二镖11的蓝色格；第三镖8的绿色格。

# 7 食料库

## 道具收集

・墙壁上获得“カレンダ-”、“カレンダ-里のメモ”。
・从密码箱左边的装置下层获得4个“空のタンク”（注意上面的字母不同）。
・依然从该装置的抽屉里获得“金属制の部品”，再次调查抽屉获得“温か～い引き出し”。
・密码箱的右侧获得“ボタンのパ-ツ”、“空のビ-カ-”。
・打开两个架子中间的拉门，获得“スタッフの荣养管理表”、“荣养バランス表”。

## 解谜

・调查两个架子之间的活动拉门，拔出四个角的红色按钮，拉门移动。从拉门的右侧获得“pH检查药资料”、“pH检查药”。
・将“金属制の部品”和“ボタンのパ-ツ”组合成“装置のボタン”，插进制冰机右下方的孔穴形成按钮，按此按钮。
・调查两次冰柜，玩将包着ID卡的冰块移动到落穴的小游戏，详细移动步骤为：右下左下右下左右下左下。
・获得“冰のキュ-ブ”，将其和“温か～い引き出し”组合，获得“冰の入った引き出し”。
・把“冰の入った引き出し”放回原位，等待片刻获得“IDカ-ド”。
・查看抽屉下方的5个数字，分别是1/13、



3/27、5/7、7/30、11/11，对照资料里的“カレンダ-：上半期”和“カレンダ-：下半期”，可知道这5个数字在另一个高墙中对应的位置。

・在高墙右侧的装置上分别输入123E3、123B14、456A7、789A6、101112G6，可总共获得5个“レ-ション”。

・出口右侧的给水装置可通过按钮调节其酸碱度，调好pH值后接出来的水会有酸碱度上的变化，然后滴入“pH检查药”就能根据其颜色判断用哪个“空のタンク”来装了。最终，两个AKLALIN字样的“空のタンク”装pH值为+3的水；NEUTRAL字样的装+1的水；SLIGHT ACID字样的装-2的水。

### 获得逃脱密码

・把获得的5个“レ-ション”和装过水的“タンク”放进密码箱左边的装置内，并点击屏幕开始调节。最终答案为：

A列：不变

B列：鱼、沙拉、沙拉、汤、汤

C列：肉、肉、沙拉、意粉、汤

D列：肉、鱼、鱼、沙拉、意粉

E列：剩下的。

成功解谜后获得逃脱密码。

### 获得隐藏文件密码

・根据日历背面的“男がさらわれた日”字样，即“男子被劫走的那天”。主人公是12月25日被劫走的，这样在高墙右侧的装置上输入12月25日对应的数字和字母101112B13即可获得隐藏文件密码。

### 金のファイル

各种料理：1、各种料理：2、Have a nice○○○：2、フリ-・ザ・ソウル、ブラザ-、バングル：3

## 8 减压室

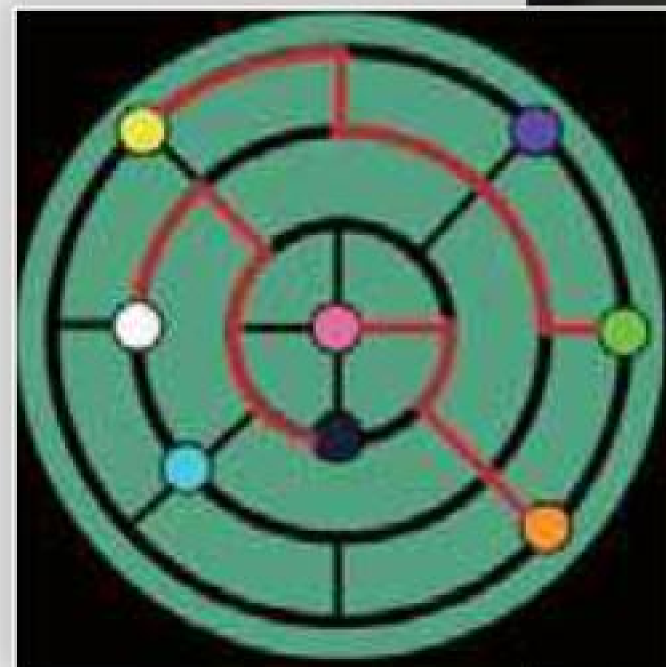
### 道具收集

・减压室上层的凳子上获得“减压室扉：开放の手引き（外侧）”。

・减压室上层储物柜中发现防护服并穿上。

### 解谜

・资料中读取“减压室扉：开放の手引き（外侧）”，得知不同颜色圆圈的连接关系。



・前往减压室下层的隔离间门前，调查并如图连接圆圈。

・进入隔离间，在凳子上获得“ハンディモニタ-”，另一侧装置上获得“小さな键”。

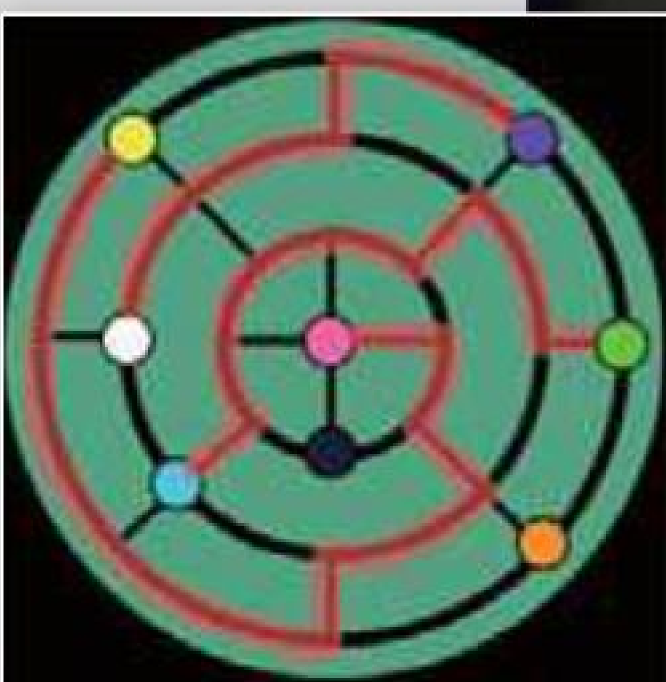
・调查隔离间另一侧的门，发生气压强制降低的剧情，多次调查兔子玩具后玩具爆炸，获得“ゼロ兔のヌイグルミ”。

・调查墙壁上的铁板将其拆下，获得“照射パ-ツ【黄色】”、“照射パ-ツ【紫色】”。

・将两种颜色的“照射パ-ツ”装配到墙上管子的端口，令光线畅通，最后按下装置的红色按钮。

・再次准备返回外间，发生剧情。

・通过玻璃窗让四叶找到“减压室扉：开放の手引き（内侧）”，对照上面的圆圈连线从内侧解谜，答案如图。



・观察两层凳子上的图形与数字的对应关系，调查电梯控制盘的下部，按照25113的数字调整5个图形，分别是：圆柱、两个相对的三角、星、星、两个共边的三角。成功解谜后获得“小さな键”。

・给大型机械的USB口接上“ハンディモニタ-”。

・对下层的储物柜使用“小さな键”，获得“小さな防护服”。

・在旁边的储物柜找到“カラフルな图の描かれた纸”。

・把“小さな防护服”和“ゼロ兔のヌイグルミ”组合成“防护服を着たゼロ兔”。

・把“防护服を着たゼロ兔”放到上层机械的椅子上，开始解谜。



### 获得逃脱密码

・答案为“623”。提示：“カラフルな图の描かれた纸”上用色块表示了这三个数字，而玩家只需观察每一行少了哪些颜色，然后在机械的“8”字上遮蔽掉对应颜色，即可看到遮蔽后的最终数字。

### 获得隐藏文件密码

・观察大型机械上面的色块，解答方法与前面相同，三个数字分别是“117”。

### 金のファイル

ABゲーム1、ABゲーム2、ペナルティ、投票装置、ウイルス对策防护服、スコッチ、クリームソーダ

## 9 バイオラボ

### 道具收集

・中央的方形铁盘上获得2个“空のカプセル”和“植物の种子”。

・调查铁盘附近的两个书夹，获得“植物培养液研究资料：1”、“植物培养液研究资料：2”、“カエルの解剖手顺”。

・显微镜旁获得“植物の种子”。

・里面的架子上获得“植物の种子”、“食盐水”、“カエルの标本”、“植物の根”。

・搅拌器旁获得“植物の种子”、“DNA抽出实验マニュアル”。

・处理废液的装置旁获得“植物の种子”。

・在有狮子图案的方形铁盘上获得“メス”。

### 解谜

・对处理废液的口调查两次，使用“カエルの标本”，这样再调查废液口的下方可获得“废液タンク”。

・对青蛙标本使用“メス”，获得“青のカプセル”。

・把“植物の根”放进搅拌器，再倒进“食盐水”和“废液タンク”中的エタノール液。

・对搅拌出来的液体使用“空のカプセル”，获得“绿のカプセル”。

・调查搅拌器右边的溶液稀释装置，通过调节上方的水让所有的原液稀释10倍。也就是说，数字为3的红、黄、蓝3个烧杯要各自注入30的水，数字为2的绿烧杯注入20，数字为5的浅蓝烧杯注入50。上方的龙头可调节水的分流，向左拧即上方的水全部向左，向右则全部向右，而拉下垂在中间，则是平均分流两处。这样通过计算，只要把所有的龙头把手拉到中间即可。

・分析两份“植物培养液研究资料”，得出不同颜色培养液和种子的对应关系。详细为：

红色：球形，颜色对半开的种子。

黄色：长形，斑马纹的种子。

绿色：球形，无任何花纹的种子。

浅蓝色：长形，无任何花纹的种子。

蓝色：球形，斑马纹的种子。

・上述解谜成功后，调查右边的四角洞穴获得“赤のカプセル”。

### 获得逃脱密码

・把“赤のカプセル”、“绿のカプセル”和“青のカプセル”都放到显微镜的乘物台上，观察DNA组合，通过调整DNA将所有的A和T、G和C组合到一起，获得逃脱密码。

### 获得隐藏文件密码

・将任何一个种子放进搅拌器，再使用“食盐水”和“废液タンク”，用最后的一个“空のカプセル”吸取，获得“黄のカプセル”。把该道具放到显微镜的乘物台，获得隐藏文件密码。

### 金のファイル

A阶とB阶、研究者の日记：1、研究者の日记：2、研究者の日记：3、GRAPEDOLL、クォークの帽子の秘密、アクセラビル

## 10 治疗室

### 道具收集

・调查盆景获得“みずみずしい观叶植物”。

・给屏幕通电获得“スゴロクのような图”。

・调查密码箱旁边的书夹获得“ポッドルーム扉开放の手引き”。

・从密码箱旁边获得“ハンディモニター”。
・出口门右边获得“枯れた观叶植物”。

### 解谜

・首先推断里间的密码，这个谜题比较复杂，而且没有惟一答案，建议玩家掌握算法，自己计算。首先建议玩家把数字分为1234、5678、9这3组，分别代入验证。显示出的HIT数代表当前验证的数字里包含正确数字，且放对了位置，比如如果对1234进行验证，显示HIT数为2，那说明这4个数字里有2个被用到，且位置正确。而BLOW数则代表当前验证的数字里虽然包含正确数字，但位置没有放对。掌握这两条规律，便可推测其密码了。
・输入正确后进入里间，从02号机器里获得“银色の键”、01号获得“白い键”。同时在01上能看到时间7时15分，02上为6时20分。
・返回外间，用“银色の键”打开鱼缸的盖子，引导红色水母到达指定位置，获得“人工クラゲ”。
・调查“人工クラゲ”获得“圆形のパネル”。
・把“圆形のパネル”镶嵌到狮子画的嘴里，发射出激光。
・前往里间，打开03号机器的盖子，获得时间0时15分（00：15）。
・对时钟使用“白い键”，从中获得“【No1】と记されたチップ”。
・把“【No1】と记されたチップ”插进里间的01号机器的屏幕，再放入“枯れた观叶植物”，获得“赤のメモリ－カ－ド”。
・把“みずみずしい观叶植物”放进01号机器进行冷冻，获得“绿のメモリ－カ－ド”。
・把“赤のメモリ－カ－ド”和“绿のメモリ－カ－ド”插进外面的时钟，获得时间4时5分。

### 获得逃脱密码

・用4枚棋子分别按照获得的No.1～No.4的四个时间走，规律为：表示小时的逆时针转，表示分钟的顺时针转。举个例子，比如No.1的时间是7时15分，就要从起点逆时针走7步，再顺时针走15步，停下来得到的即是第一个字母，后面依此类推。最后的答案是PAST。

### 获得隐藏文件密码

・依然要用到四个时间，不过这次只有一枚棋子，即玩家记下了第一个字母P后，第二个字母的计数位置不在起点，而即刻从当前的P继续数。最后答案为POUR。

### 金のファイル

治疗ポッド、コ－ルドスリ－プ、CAS冷冻、过去2回のノナリゲ－ム、特殊能力の共鸣作用、前ノナリ－ゲ－ムの参加者、ステログミン

## 11 ビオト－プ

### 道具收集

・凳子上获得“金属制の棒”。
・瀑布边的小屋里获得“大きなシャベル”、“铜色の键”。
・菜地旁边的水泥地上获得“黄のコイン”，另一侧的盆景下获得“银色の键”。
・墓碑旁获得“金属探知器”。
・天平上获得“金色の键”、“小さめの包丁”，抽屉中获得“金属制の部品”。

### 解谜

・用“金属探知器”分别探索菜地里的三种菜，获得“とれたてトマト”、“掘りたてタマネギ”、“もぎたてキュウリ”，对它们使用“小さめの包丁”，获得“赤のコイン”、“白のコイン”和“绿のコイン”。
・用“大きなシャベル”挖取瀑布小屋前的凸地、大树下的蘑菇、墓碑旁的水芭蕉，分别获得“铜色のふたの箱”、“银色のふたの箱”和“金色のふたの箱”。分别用对应颜色的钥匙打开它们，获得“破れた纸の切



れ端”、“上下の破れた紙きれ”、“破れた紙の切れ端”，把这些纸片组合起来形成“点が描かれたメモ”。

・在瀑布前使用制御盘，根据纸片的提示按照“左右右左中中右”顺序按下按钮，令瀑布停止。

・用天平测量4个硬币的质量，得知最终质量关系为“赤<白<黄<緑”，在瀑布的墙壁上按照传递关系嵌入4枚硬币。

・将“金属制の部品”和“金属制の棒”组合获得“レバ–ハンドル”。

・把“レバ–ハンドル”插到密码箱右上方的孔里，可令场景呈现出夜晚形态，玩家需要观察的是星星的大小关系和位置关系。

**获得逃脱密码**

・对瀑布的屏幕操作，按照星星随着河流的位置关系排序，依次是紫、蓝、黄、绿、红。

**获得隐藏文件密码**

・对瀑布的屏幕操作，按照星星从大到小排序，依次是红、蓝、黄、紫、绿。



### 金のファイル



Ice9、【H】、形态形成场假说、Immune Body、素因子分解、Tu fui,ego eris、特务机关

## 12 资料室



### 道具收集



・上锁的箱子上获得“绿のサイコロ”。

・桌子上获得“レポ–ト用纸”、“青インク”、“オルゴ–ル”、“青のサイコロ”。

・书架上获得“赤い本”、“青い本”、“オレンジの本”、“绿の本”。

・天平上获得“赤いサイコロ”、“分铜”，天平的抽屉里获得“ドライバ–”。



### 解谜



・组合“オルゴ–ル”和“ドライバ–”，获得“シリンダ–”。

・组合“青インク”和“シリンダ–”获得“青インクつきのシリンダ–”。

・组合“青インクつきのシリンダ–”和“レポ–ト用纸”，获得“图形の描かれたレポ–ト用纸”。

・用天平测量各骰子的重量。测量方法：红色骰子与50克砝码等重，所以红色=50克；绿色=红色+砝码，所以绿色=100克；而蓝色=绿色+砝码，所以蓝色=150克。

・调查上锁的箱子，密码=蓝色+绿色×红色，所以密码=150+100×50=05150。

・打开箱子取得“しおりの挟まった本”，进一步调查此书获得资料“しおり”。

・调查之前获得的书，每本书里都写了其他另一本书的名字和对应位置，而位置是以“X–XX–XX”的格式来表示的，即如果是“A–05–02”，即表示应该把该书放到A书架第5层的左数第2格。书架位置所对应的字母在书架前的电脑上可以看到。最终答案是：红书=A–05–02；蓝书=B–06–30；绿书=C–05–18；橙色书=D–07–03。

・4本书都放对位置后，在书架上方获得“ライオンのぬいぐるみ”。

・调查“ライオンのぬいぐるみ”获得“メモリ–カ–ド”。

・把“メモリ–カ–ド”插进房间中央的电脑开始迷你游戏。

**获得逃脱密码**

・结合资料里的“レポ–ト用纸”和“しおり”，得知排序关系并按下下面的提示将骰子都滚到相应位置，且要对得上点数。

| | | |
|---|---|---|
| | 蓝色6 | 红色5 |
| 红色2 | 绿色4 | |
| | 蓝色1 | |
| | 绿色3 | |

**获得隐藏文件密码**

・比逃脱密码简单，只需将骰子按照“しおり”上的颜色提示滚动到相应位置即可，与点数无关。



### 金のファイル



囚人のジレンマ、反物质爆弹、起爆装置、サイバネティック・ア–ム、ルナが首にかけているもの、ロボット工学3原则、ロボット工学3原则0条

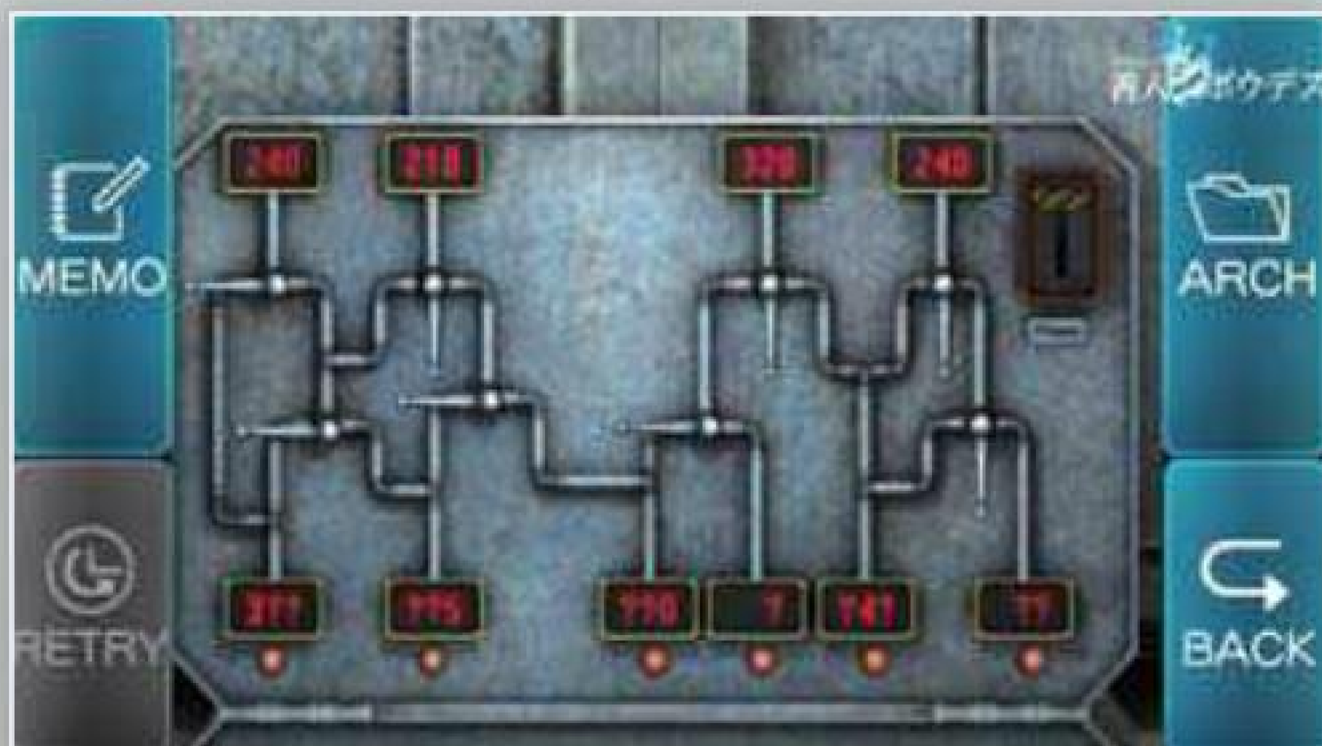
# 13 对消灭机关制御室

## 道具收集

・架子上获得“分度器”、“コンパス”。
・架子旁的斜放纸盒后获得“クリップボ–ド【数字】”。
・从笔记本电脑上获得“USBスキャナ”。
・从笔记本电脑旁获得“クリップボ–ド【TEST】”。

## 解谜

・将“分度器”和“コンパス”组合成“开いたコンパス”。
・对墙上贴着ON・OFF字样的纸使用“开いたコンパス”，画出一个圈，圆圈一周经过的ON和OFF数请各自记下来，注意其中有一个白色的ON。
・对制御台上的把手进行操作，按照之前ON和OFF的提示，把第一和第三个把手扳下来，获得“レバ–”。
・组合“USBスキャナ”和“クリップボ–ド【数字】”，获得“绿に光るUSBスキャナ”。
・把“绿に光るUSBスキャナ”插进笔记本电脑，获得密码7213。
・对右侧储物柜输入7213（5+2，0+2，2÷2，2+1），获得“リング状の机械部品”。
・调查房间里悬挂的两处时钟，获得蓝色钟的“510min”和红色钟的“11400sec”两个数字，分别表示510分钟和11400秒。510分折合时间为8小时30分，11400秒折合时间为3小时10分。
・对左侧储物柜输入8、30、3、10（2+6、17+13、2+1、4+6），获得“虹色の木の根”。
・对储物柜右边的电力盘使用“レバ–”，按照如图位置配电。




・将“リング状の机械部品”和“虹色の木の根”放到电力盘右侧的装置上。



### 获得逃脱密码

・将6、8、9、10四个数字分别填进黄色、红色、绿色和蓝色的圆圈中即可获得。推算方法：两个黄色圆圈的数字占100的1/4（4/16），也就是和为25，既然其中一个是19，另一个当然是25–19=6。红色同理，12+X=100的1/5，可得知X=8。绿色的X+21=30，可知X=9。最后的蓝色X只需要用100减去其他7个数便可得出。

### 获得隐藏文件密码

・将“USBスキャナ”和“クリップボ–ド【TEST】”组合，获得“黄色に光るUSBスキャナ”，插入笔记本后获得隐藏文件密码。

## 金のファイル

スク水、パスワ–ドの入力装置、对消灭机关、反水素原子、TNT换算、E=mc^2、63兆モジュ–ル

# 14 モニタールーム

## 道具收集

・从沙发左边墙上的架子上获得“赤い砂の砂时计”、“黄色い砂の砂时计”。

## 解谜

・调查带雷电符号的配电盘，把闸刀都推上去，可见到中间亮起的屏幕。

・按下沙发右上端狮子嘴里的按钮，灯光熄灭后可看到阶梯上的英文，记下房间内3把椅子对应的同颜色线下的单词。

・走到各色椅子上，分别输入对应单词，黄色椅子：SGDQNY；绿色椅子：ADGB；红色椅子：TMJYUVGJ。

・点击绿色椅子屏幕左上方的图标，按下中央的4个六角形解开迷题，上方屏幕出现英文I WAS YOU。

・点击红色椅子屏幕左上方的图标，按下中央横排的两个六角形和竖排的两个三角形，上方屏幕出现英文WILL BE ME。

・点击红色椅子屏幕左上方的图标，根据红色沙漏4秒、黄色沙漏11秒（调查“赤い砂の砂时计”和“黄色い砂の砂时计”的底部可以看到）来测定其他沙漏的时间。最后答案为红色04秒，蓝色07秒，绿色09秒，黄色11秒，粉红色15秒。测定方法提示：比如将蓝色和黄色沙漏同时向下，发现蓝色沙子全部到底时，黄色还剩了一些在上层，这时再把红色沙漏倒过来，与黄色剩余沙漏计时，发现二者同时到底，说明蓝色沙漏的时间正好比黄色少4秒，这样11-4=7。其他沙漏的时间也可按此方法计算。

・沙漏谜题完毕后，黄色椅子上方的屏幕发生变化。

### 获得逃脱密码

・调查配电盘，把除了I WAS YOU WILL BE ME以外的3个单词的闸刀拉下熄灭。调查大屏幕，在第一行拼出I WAS YOU，第二行拼出WILL BE ME。

### 获得隐藏文件密码

・调查配电盘，把SHE KNOWS EVERYTHING以外的闸刀全部拉下熄灭。调查大屏幕，在第三行拼出SHE KNOWS EVERYTHING。

## 金のファイル

B阶仓库の落书き、砂时计、ジェントル指数、ナイフ、B阶廊下のロック、因果律、ノックスの十戒

# 15 所长室

## 道具收集

・房间里有两个柜子，从一个柜子处找到“高级なブランデ-”（需打开玻璃）和“地球仪”。

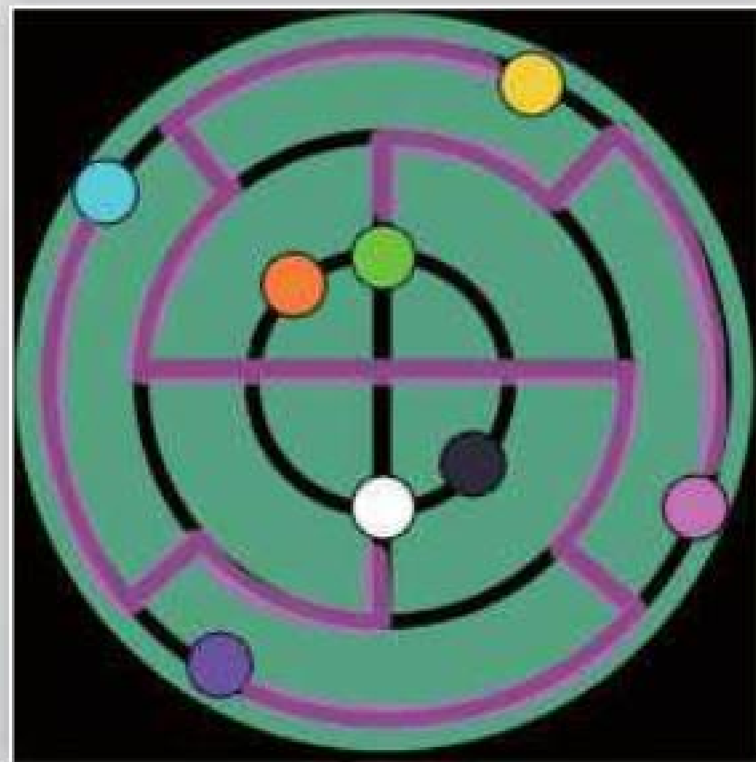
・从另一个柜子找到“安物のブランデ-”、“ハンディモニタ-”、“文学书”、“哲学书”和“历史冒险小说”。

・从房间中部的西洋甲胄上找到“スリングショット”和“短枪”。

## 解谜

・调查“地球仪”，获得“世界地图”。

・按照世界地图上的提示，调查金库并解谜。答案如图所示。



・从金库中获得“鹿の剥制”、“名刺ファイルの资料1”、“名刺ファイルの资料2”。

・把“鹿の剥制”放到墙上的插头上，可看到红色字母“E”。

・调查电脑旁边的黄色名片本，根据获得的“名刺ファイルの资料1”、“名刺ファイルの资料2”推断它们的正确位置。提示：资料2上写的是“Carole喜欢最左边；Ann和Bob靠得近；Ellen在Ann的上方；Sophie喜欢最右边；Kate和Michel靠在一起”，再结合资料1，就能推断他们的位置关系见下方：

| Bob | Ellen | Sophie |
|---|---|---|
| Ann | Chris | John |
| Tony | Lola | Ian |
| Carole | Michel | Kate |

・调查刚解开的谜题的背面，可看到“BOOK 334”字样。

・将之前获得的三类书按照“334”的顺序摆放到书架上，并把“高级なブランデ-”放到书架的杯垫上，可看到红色字母“H”。

・调查电脑桌的抽屉，使用道具“短枪”打

开抽屉，获得“小さな键”。

・对墙边的颜认证装置使用“小さな键”，自动发生剧情。剧情后房间墙壁回转，出现一把椅子，调查椅子上的头盔获得“兜”。

・把“兜”装到西洋甲胄的身上，看到红色字母“L”。

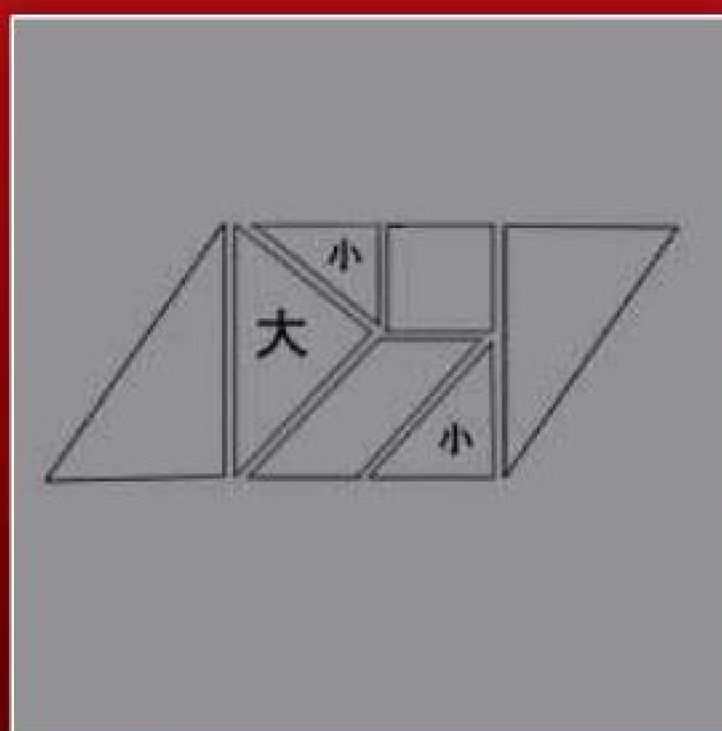
・调查椅子旁边的把手，可旋转到墙的里侧，看到红色字母“P”。并且在里侧的圆桌面上找到“バッテリ–”。

・将“ハンディモニタ–”和“バッテリ–”合在一起，令屏幕启动。

### 获得逃脱密码

・点击屏幕输入房间里出现的4个字母组成的单词，即“HELP”，获得逃生用密码。

### 获得隐藏文件密码




・将“安物のブランデ–”放到酒柜下部屏幕旁边的杯垫上，可看到一个平行四边形。调查酒柜下部的屏幕，将屏幕中的各个图形拼成所示平行四边形即可，答案见图。

### 金のファイル

太阳・月・星のカ–ド キ–、スリングショット、模拟实验施设の怪事件、白蚁、Have a nice ○○○：3、合、天明寺の写真

## 16 Qの部屋

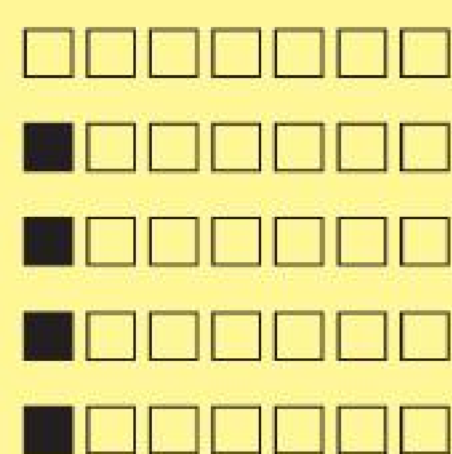
### 解谜

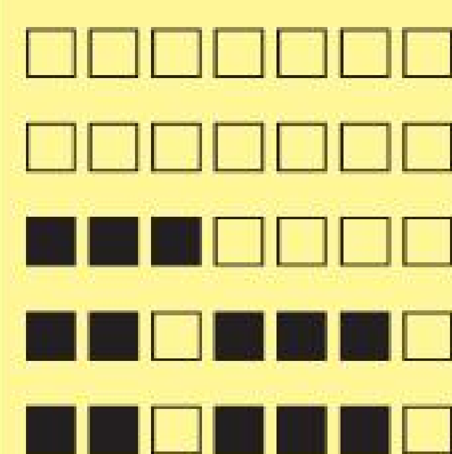
乍一看没有什么道具，但却是游戏中最难的一个房间，其包含的谜题均要重点讲解。

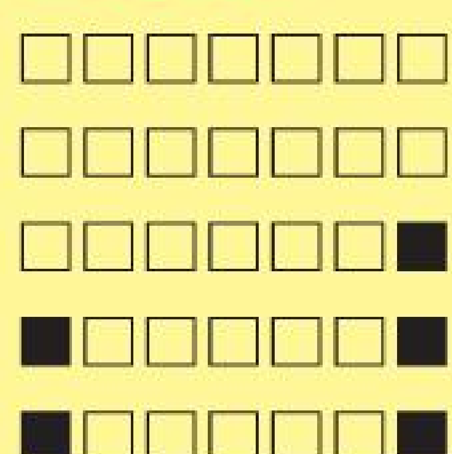


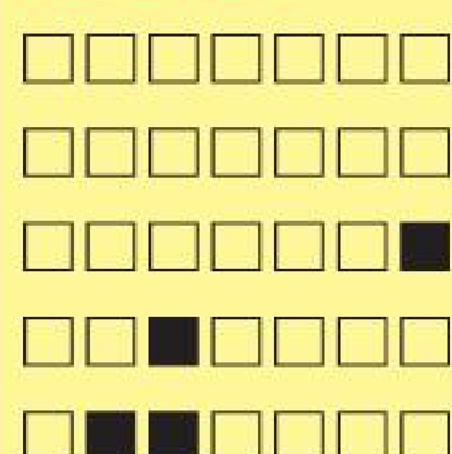
### 立方体谜题

・在空荡的房间里调查中央的立方体，该立方体有4个面，点击每个面上的任何一点都会出现5个数字，该数字表示当前格子以及周围临近的4个格子（即十字形的5个格子）是否有方块存在，如果有则会以数字表示，1表示十字区域内有一个方块，2表示有两个，依此类推。熟悉《扫雷》的玩家解答该题会比较轻松，答案如下（以朝门的那一面为北）。按照答案，将房间四面墙上对应位置的方块按亮即可。

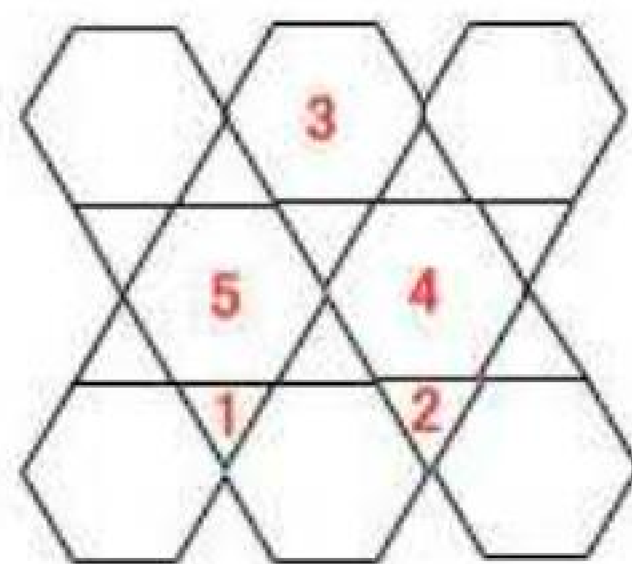



### 六边形和三角形谜题




・调查有六边形和三角形图案的柜子，要求把所有图案都变成红色，点击顺序如图1～5。

・成功解谜后获得“Qの部屋专用ABゲ–ム”、“メモリ–カ–ド：赤”。

### 骰子谜题

・调查架子上的书获得3张骰子的照片。

・调查骰子机械，将骰子摆成照片中的形状，注意每个骰子的6个面都不能有错。这可谓游戏中最难的一个谜题，这里介绍一下其解法：

1.首先把骰子滚到指定位置，保持上方的那一面与照片相同。

2.观察骰子的其他面，与照片是相差90度还是180度。如果是90度，那说明这个骰

子不能摆在该位置，需要换一个同样颜色的骰子。如果相差180度，那么按照下面一步的方法操作即可转动到正确位置。

3.将骰子旋转180度的滚动：左下左左上右。

・解开谜题后获得“メモリ-カ-ド：青”。

## 飞镖谜题

・在飞镖机左侧获得“ダ-ツの矢”。

・投飞镖，需要三次得分加起来=100，且第一镖必须是绿色，第二镖必须蓝色，第三镖必须红色。具体答案为：13分的绿格、14分的蓝格、11分的红格。

・解开谜题后获得“メモリ-カ-ド：绿”。

## 获得逃脱密码

・将三块记忆卡插进架子上电脑的插口，保持3轮都是A VS E，然后全部选择“协力”，即可获取密码。

## 获得隐藏文件密码

・将三块记忆卡插进架子上电脑的插口，如下安排：

第一轮：A VS E，B VS D，US VS C，选择“协力”。

第二轮：A VS C，B VS E，US VS D，选择“里切り”。

第三轮：A VS E，B VS D，US VS C，选择“协力”。




## 金のファイル

ミンコフスキ-时空、ラゴモルフ、天明寺とアリス、天明寺と四叶、AB计画、ファイの谜、爆弹の解除用パスワ-ド

**玩后感**

游戏从剧情到谜题设计都很下功夫，故事上不仅保持了长度，还始终保持了快节奏，令人想去一探真相。谜题方面难度适中，但很具推理乐趣，与游戏环境的结合也极为独到。总体来看本作的完成度还是相当高的，如果有机会，小编也会在今后的刊物中（也许是《掌机王SP》也许是《PSV专辑》）解释游戏中错综复杂的世界观设定和人物关系。



# 软件学院



最近《山脊赛车》总算更新DLC赛道和赛车了，可惜的是新赛车比之前的手感还要差，新赛道太多视觉欺骗的弯道，有点不够尽兴，之前已经预付了1000点购买后面的所有收费下载权，希望往后能有适合自己手感的车子吧。说起更新，这次PSV 1.6官方系统更新改动还蛮大的，所以本辑的话题就围绕这个吧（笑）。

# PSV 1.6官方系统更新体验报告

文 酷洛洛

2012年2月8日，SCE对PSV官方系统进行大更新，系统版本升级为1.6（完稿时已是1.61），本次更新最大的改动包括两个，分别为照相机加入录像功能，以及加入地图功能，此外还有对系统中各功能进行了调整与优化。现在小编就来稍微体验一下本次的系统更新。

## 追加功能1 视频拍摄

其实视频拍摄算得上是配备摄像头的数码产品的必备功能了，因此在PSV 1.6系统上更新也显得理所当然，点击系统界面的相机图标并进入后，如今画面的右下角新增了一条切换栏，点击一下栏中上方的图标，照相机就会在摄影与视频拍摄两部分中来回切换。和摄影功能一样，玩家只要按下栏中下方的按钮或者R键即可进行视频拍摄，之后再按一下就会结束，并且将拍得的视频自动保存到记忆卡中。另外和



摄影一样，点击右边中间的相机图标，就能够从背面摄像头以及正面摄像头之间，来回切换，至于摄影效果嘛，各位就不要对这前后30万解像度的摄像头抱有太大期望了。

## 追加功能2 地图

PSV更新1.6版的系统之后，玩家可以发现系统界面多了一个“地图”图标，点击进入后就能够使用本次更新中加入的地图功能了。PSV的地图采用谷歌提供的地图数据，而在功能方面和大家在浏览器上使用的谷歌地图以及智能手机上使用的地图功能基本相同，玩家查询当前位置与目的地的路线。3G版PSV的玩家更可以借助其GPS能够实现更为准确的地图定位。不过当前版本的PSV地图载入速度让人非常恼火，不时会卡在网格上载入大半天，整体还有待进一步完善。因此如果同学若没有定位的需要，倒不如直接在浏览器里查询谷歌地图或者百度地图来得有效……




▲地图功能的进入前界面。



▲遇上这情况会有点恼火……



▲3G版的PSV在定位上会精准不少。







▲路线导航功能正常。

## 改进1 浏览器

浏览器是我们比较常用的功能之一，而更新1.6版本之后，会发现浏览器浏览网页时比之前流畅不少，而之前的版本中有不少玩家提到无法登录新浪微博，如今也能正常显示，发微博的时候选择上传图片时，系统也会调用记忆棒的照片内容，玩家可以将拍摄的照片甚至PSV的游戏截图上传，以后游戏过程中有什么截图想放上微博和好友分享，也显得要方便一些。

不过其实目前还有不少问题，例如若上传中途失败的话，浏览器可能长时间停留在“请稍后”的系统提示界面，这时玩家不得不退出再进入；另外一些浏览器内的对话框，例如私信等滚动条，玩家也无法使用，不过经过此次优化之后，有信心官方会在今后的版本中优化得更好的。



▲用PSV发一条微博。




▲若点击微博的上传照片，会直接调用记忆棒的照片内容，这令人有点意外。

## 改进2 下载管理器

过去我们下载游戏或DLC内容，右上角的下载管理器虽然会显示其目前的下载内容，但进度条中显示的信息只有剩余下载时间，玩家完全无法得知目前的下载速度，下了多少也只能凭进度条来判断，十分不友好。而目前1.6版在进度条下加入了当前下载文件的大小以及已下载的容量，相信在今后的更新，这部分也会变得越来越人性化。






栏目主持：酷洛洛

进入3月，游戏卖场也正式开始正如常规的“淡季”，无论是3DS、还是PSV，目前都是入手的大好机会，详情请看本辑的“掌机市场扫描”吧。




因为美版PSV与美版首发游戏、以及日式硬派动作游戏《忍者龙剑传 Σ 加强版》都在2月23日发售，而3DS平台只有一个日版的《牧场物语 初始的大地》及美版的《潜龙谍影 食蛇者3D》，所以本周的3DS平台与PSV平台相关的市场对比，则少了几分精彩。

美版PSV发售让目前市场上的PSV主机总体价格大幅回落，日、美、港版PSV的Wi-Fi版本在广州地区大约为1700~1800元左右，3G版为2200元左右，不过由于3G版买家甚少，所以有进3G版的商家不多，想买估计要多跑几家店；游戏主机同捆版比单机贵300元左右（即Wi-Fi同捆游戏版为2100元，3G同捆为2500元），但也因为货源和受众问题，游戏主机同捆版在广州也是买少见少的东西了；游戏方面价格比较平稳，因为港版的价格适中，都是在200~300元之间，比如港版的《忍者龙剑传 Σ 加强版》售价为260元，所以是大多数玩家的首选；两个星期前被炒到很离谱的PSV记忆棒的价格也终于回到了正常的水平，4G、8G、16G、32G的价格分别为130、210、310、510元，其中降幅最大的就是32G记忆棒，其余3种容量都略有下调；如上可见美版PSV的发售对国内畸形的PSV市场价格影响可谓极大，虽然目前PSV平台的游戏阵容还没到达理想状态，但现在入手基本是最佳的时机了。

3DS方面，总体价格也略有下降，日版本周报价是1170元，美版则为1110元（直逼NDSi LL的价格），日版新作《牧场物语 初始的大地》现货是370元左右，而一直热卖的《怪物猎人3 G》则相当保值，因为每天价格都不一样，本周平均价格为460元左右。




最讨厌三四月了，因为没有节日啊！没有假期啊！各种无聊啊！每年到了这段时间，游戏机商家们也是最愁的，因为生意明显会变得差一些。今年由于PSV和3DS的出现要稍微好了一些，不过两次大降价着实让不少商家大伤元气：上次3DS大降价的伤痕还没缓过来，这次PSV美版主机上市也给市场带来了不小的冲击，之前屯了日版和港版主机的商家这次叫苦不迭，一台机器足足要亏掉200左右，利润都没这么多呢……不过对于玩家们来说倒是个实实在在的好事。

那么具体来说说PSV吧，欧美版上市，在国内的售价大约是1750元左右（比我之前猜测的还要低一些呀），由于PSV的游戏都是不分区的，所以对于国内玩家来说，日美港三个版本除了价格就真没别的区别了，所以日版和港版的价格也立马被拉了下来，基本与美版持平（差价不超过50元），短期内应该不会再有降价的可能了，所以心动的同学不用犹豫，直接入手吧。PSP由于缺货，还保持着较高的价位，PSP-3000价格接近1100元，PSP go特别缺货，价格涨到接近1200元了。由于翻新机泛滥，所以大家购买的时候千万要注意鉴别，太便宜的就可以直接排除不予考虑了。3DS依然平稳，保持目前的价格已经很久了，美版价格大约在1150左右，日版则要贵出大约60块。

PSV的四种记忆卡价格略有下降，从之前的150~1000元，跌到了130~650元，在游戏没有破解之前，记忆卡的用处真心不大，所以个人建议是买4G或者8G的比较实用。游戏方面还是建议等等美版的，毕竟便宜啊，而且还是英文，普及率比日文高。3DS就要稍微恶心点了，同一个游戏，

日版价格比美版贵了差不多60%，买了日版机器的笔者心都在滴血……还是等破解算了。

PSV美版刚上市，价格下调的可能性几乎为0；3DS由于价格已经降过了，再降价也不可能了。所以现在是购买掌机的好时机，大家抓紧时间吧，不然破解了的话，你们懂的。




进入三月，淡季开始，美版PSV发售之后国内的PSV价格有了较大幅度的下调，而且便宜的并不是部分人期待已久的美版，而是港版和日版这两个原本价格较高的版本，现在港版Wi-Fi版价格已经不到1800元，而美版因为在这样的价格面前毫无优势也就无人问津了。这样的价格在很大程度上都是由香港方面所控制，根据货源和大陆方面的需求量进行人为的调整，目前的价格应该会基本上稳定下来，这样一来PSV从去年底发售到现在价格经过了大概500元的波动，缺乏有竞争力的软件导致了硬件货源充足，索尼接下来的工作重点不言而喻。PSV的游戏，尤其是港版游戏也存在着很大的水分，一些并不热门的游戏也被炒得没有道理，比如做为原创的《重力异想世界》，虽然素质出色，但是首发实体店和淘宝均400多元的价格根本就是上游发货商操作下的一厢情愿，眼见销售形势不好大概一周后游戏就已经降到了300元不到，这样的做法完全就是把零售商和认真的玩家们当成是傻子。从PSV所有已发售游戏的情况来看，除了个别特色游戏价格居高不下，如《梦幻俱乐部 Zero 携带版》，剩下的都是不到300元的价格，《大众高尔夫》等优秀的首发游戏则是100多元，最近随美版机发售的《忍者龙剑传 Σ 加强版》320元左右。

PSV市面价格回落并没有影响到3DS的销量，而且当年在PSP上出现的由《怪物猎人》引发的口口相传的营销方式似乎又有了一些续集的苗头，很多购买了3DS的玩家慢慢的影响了身边的人，原本在PSP阵营的猎人开始购买3DS，而且经常出现两个人以上小团体购买的情况。3DS的价格还是在1280元左右，不同的颜色间价格也不存在差价，在这个掌上游戏日益小品廉价的时候，还是放下对于烧录不切实际的幻想，享受少而精的游戏更加实际。



## 各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为“元”，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

| 城市 | 提供者 | 3DS（美版） | 3DS（日版） | PSP go | PSP-3000 | NDSi | NDSi LL | MSD（8G） | MSD（16G） | MSD（32G） |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 广州 | 打机王 | 1110 | 1170 | 1190 | 1100 | 980 | 1060 | 70 | 120 | 180 |
| 北京 | 绿洲电玩 | 1220 | 1280 | 980 | 1050 | 1000 | 1000 | 90 | 170 | 240 |
| 上海 | 易玩客栈 | 1300 | 1350 | — | 1100 | 900 | — | 70 | 130 | 250 |
| 四川成都 | 新亚电玩 | 1150 | 1220 | 1180 | 1080 | 900 | 1000 | 80 | 150 | 230 |
| 福建厦门 | 玩高数码电玩 | 1180 | 1280 | 1200 | 1000 | 700 | 800 | 120 | 170 | 250 |
| 江苏苏州 | 哇靠电玩 | 1190 | 1290 | 1080 | 1080 | 880 | 1180 | 88 | 138 | 198 |
| 黑龙江哈尔滨 | 鑫星电玩 | 1150 | 1200 | 1050 | 950 | – | 1100 | 80 | 120 | 190 |
| 广西南宁 | 光派电玩 | 1220 | 1260 | 1150 | 1050 | 1050 | – | 80 | 140 | 260 |

**PSV主机与相关周边**

| 主机 | 提供者 | PSV（Wi-Fi） | PSV（3G港版） | PSV（3G日版） | 记忆卡(4G) | 记忆卡(8G) | 记忆卡(16G) | 记忆卡(32G) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 广州 | 打机王 | 1780 | 2240 | 2200 | 150 | 240 | 310 | 550 |
| 北京 | 绿洲电玩 | 1780 | 2400 | 1880 | 210 | 300 | 600 | 950 |
| 上海 | 易玩客栈 | 1850 | 2300 | — | 150 | 250 | 360 | 580 |
| 四川成都 | 新亚电玩 | 1770 | 2220 | 2130 | 130 | 220 | 350 | 650 |
| 福建厦门 | 玩高数码电玩 | 1800 | 2300 | 2200 | 150 | 280 | 380 | 600 |
| 江苏苏州 | 哇靠电玩 | 1680 | 2280 | 2180 | 150 | 250 | 350 | 550 |
| 黑龙江哈尔滨 | 鑫星电玩 | 1750 | 2350 | 2250 | 180 | 280 | 390 | 680 |
| 广西南宁 | 光派电玩 | 1750 | 2350 | 2250 | 180 | 300 | 450 | 750 |
| 黑龙江哈尔滨 | 鑫星电玩 | 2150 | 2450 | 2250 | 180 | 350 | 550 | 750 |
| 广西南宁 | 光派电玩 | 2150 | 2450 | 2250 | 180 | 300 | 450 | 750 |

# 硬件短消息

文 就爱360

栏目主持 酷洛洛

买3D电视之前是很憧憬的。但真正买了之后却发现并没有想象中那么美好。买了几部3D蓝光电影，但怎么也感受不出电影院内那种震撼的效果。估计和屏幕大小有点关系。而且自己本来就要戴眼镜，再戴上一副3D眼镜，着实不是很舒服。被商家大肆宣传的2D转3D功能更是鸡肋，转出的效果非常一般。还是那句话，热切盼望裸眼3D电视机。下面让我们看看最近有哪些有趣的周边推出吧。

## PSV 便携保护包

品名：PSV Carrying Protective Case
种类：保护包
出品：Abacus24-7
对应机种：PSV
官方价格：9.99美元

这款PSV保护包采用了EVA材质，能够有效对PSV主机进行保护。包包的外表具有抗划的作用，同时不易被污垢和油脂弄脏。包包内部有网兜，能放入卡带等配件。至于电源就放不下了哦。



## 3DS多用充电握把




品名：3DS用ラバーコートマルチグリップ~スピーカー&リチウムバッテリー充电器能付き~
种类：握把
出品：Aclass
对应机种：3DS
官方价格：3580日元

3DS主机方方正正的，把玩起来的手感着实一般。这款握把产品采用橡胶制造，专门针对于3DS外形设计，套上后，能大大增强游戏手感。握把的两个手柄处还藏有小音箱，可以与3DS连接，播放游戏背景音乐。音质比3DS自带的喇叭要好不少。在握把的中央有音量控制按钮，可以调节声音大小。

握把内还隐藏了1800毫安的大容量锂电池，在3DS电量不足的时候能够为其充电，足够你玩上一阵子了。握把外加音箱再加蓄电池，如此多用途的握把只要3580日元，还算厚道吧？





## PSV握把保护壳

品名：PSV Game Controller Case
种类：保护壳
出品：Cosmos
对应机种：PSV
官方价格：29.99美元







与上面介绍的保护壳比起来，这款保护壳同样具有保护PSV机身的功能。不过该保护壳还有握把的作用哦，保护壳在两侧进行了加厚处理。两手握上去，手部虎口部位正好位于加厚的部分，能大大增强游戏手感。

## PSV TPU保护壳




品名：TPUプロテクトカバー for PSV
种类：保护壳
出品：Hori
对应机种：PSV
官方价格：1143日元

给PSV套一个保护壳远比包包更方便一些。这款保护壳采用了特殊的TPU作为材质，能给PSV以极好的保护。产品针对PSV产品外形设计，背面将触控板部分镂空，侧面预留有SIM卡、游戏卡带的放入位置，总之不会影响正常的游戏操作。不过，产品也有短板，那就是正面和背面能保护的部分太少，对机器侧面的保护倒是挺全面。买了后，最好再贴个膜比较好。另外，本产品有红色、蓝色、黑色三种颜色可选。





## PSV保护包

这款GameTech制作的PSV专用包包采用了瘦身设计，显得非常小巧。包包完全与PSV体型相吻合，可以将PSV主机轻松放入。包包内有毛绒软衬，可以有效保护PSV不被划伤。包包内还有小网兜，能放入内存卡、游戏卡带等小配件。该产品色彩丰富，有蓝色、粉色、绿色等七种颜色可选。

品名：PSV Bag
种类：保护包
出品：GameTech
对应机种：PSV
官方价格：1050日元







## PSV卡带收纳盒

品名：PSV Holder Case
种类：收纳盒
出品：Cosmos
对应机种：PSV
官方价格：12.99美元

PSV至今没有破解，想玩游戏的话，要么付费下载，要么买正版卡带。所以PSV的卡带要好好保护哦。这款收纳盒采用了半透明塑料的材质，能看清卡带封面。产品内置了10个卡槽，能放入8枚游戏卡带以及2枚记忆卡。产品还附带了纤维擦镜布，有助于清洁PSV机身。







# Tales of Innocence R
テイルズ オブ イノセンス アール

| 无瑕传说R | | | |
|---|---|---|---|
| テイルズ オブ イノセンス R | | | |
| NBGI | RPG | 日版 | 2012年1月26日 |
| 1人 | 5980日元 | 无对应周边 | |
| 相关报道：Vol.175 P117 | | | |

PSV

文 白菜　美编 Juxi

**本辑为大家带来《无瑕传说R》的研究，内容主要包括隐藏迷宫的攻略以及几个主要支线任务的完成方式。由于这些部分都关系到奖杯的获取，因此大家先参照攻略早点完成没有坏处。最后还有全角色的称号获得方法可供查阅。至于孔威的天术收集以及几个奖杯收集上的难点，将会放在"白金殿堂"中进行介绍。**




# 隐藏迷宫

## 特莱巴斯之门（トライバースゲート）

### 入口排列方式

6 8 7 5

4 2 1 3



### 流程

读取游戏的通关存档后可以在大地图的左上角挑战这个隐藏迷宫。迷宫的入口处有商人贩卖道具、装饰和食材，也有绿色记忆阵可供回复和存档。该迷宫共分为8层，每1层由2～3张图组成，没有特别的机关，只需要回收宝箱后再去消灭最深处的BOSS，就能在入口处开启前往下1层的道路。第1～4层入口排列在下方，第5～8层入口在上方。需要注意的是该迷宫不会显示迷你地图，玩家一定要记忆自己的行进路线，否则迷路就悲剧了。BOSS的钢体值均非常高，物理攻击型角色一定要装备上削减钢体两倍的技能"デストロイ"，卢卡更是要装备上破钢体极强的奥义"魔王暴炎枪"，配合快速输入→→就能重置技连携的技能"ダッシュキャンセル"和无受创硬直的技能"インバリッドオール"，就能快速击破BOSS的钢体。

※由于迷宫的第7层和第8层开始难度暴增，而且想要白金本作一般来说需要三周目（二周目就想白金的话有些费事，主要是低等级通关和最速通关有些犯冲），因此建议在一周目狂刷GRADE（大概5000以上），继承等级，开启5倍经验、2倍AP之类特典等等后，二周目完成一个最速通关，然后再来挑战该迷宫。刷GRADE推荐通关后拿到加GRADE的首饰ブルーダイス（与北の国テノス做首饰的女性对话，完成所有相关任务后就能获得），然后开启HARD难度，手动操控伊莉娅去打下级竞技场，不断按○键就行。无伤完成每场战斗约2.77～2.83左右，一小时下来可以刷出900点。



## 第1层

特征是漂浮着蓝色水晶的异空间。第1图往东北方向前进可以进入第2图。第2图同样往东北方向前进到深处，在传送阵的上方有黑色的光球，做好准备再去挑战。BOSS是**オグルデプ—ル**，HP为249191，耐风弱火，是商人屋敷中拿铁球的那个BOSS的强化版。打法没有什么变化，就是要注意BOSS的攻击力非常高，等级不够LV68左右的话容易悲剧。

第1图：レッドベルベ—ヌ、ライフボトル×2、オ—ルディバイド、プロミネンスマグ
第2图：ハイパ—ヘルム、エレメンタルクレスト、ミックスグミ×2、エリクシ—ル

## 第2层

特征是地面上有绿色纹路的遗迹。第1图没有什么岔路。第2图往东北方向前进有BOSS战。BOSS是**モルソデイモ—タリテ**，HP为303833，耐地弱风，乃**レムレ—ス**湿原BOSS的强化版。攻击模式没有什么变化，依然会散布恐怖状态，同样记得及时给回复系角色解除异常状态，同时注意吸引它高威力的冲撞攻击。其余的也没什么好说的了。击倒它之后回到入口处，会出现锻冶之神**バルカン**的思念体，开启武器强化任务，要求玩家在迷宫中收集特定的晶石来强化武器。晶石在该迷宫的第7层和第8层由特定敌人极低几率掉落，每10个才能强化一把武器。例如红莲晶石×10强化卢卡的剑，而琉璃晶石×10强化伊莉娅的枪。要刷这个可以装备4级的气合技能“**アイテムハント4**”来大幅提高掉落率。如果没有出现该角色，说明玩家没有完成收集**バルカン**武器的支线。

第1图：パナシ—アボトル×2、フウジン、パイングミ×2、ウインドミル
第2图：オブシディアン、デモンズキャップ、ライフボトル×3、エレメンタルリボン、スペシフィック

## 第3层

第3层类似于第1层的场景，整层的构成都非常简单。这一层的敌人大部分耐火，而且会散布石化状态，需要提前做好对策。第1图只有两个宝箱在岔路上，很快就会进入第2图。第2图往南方走很快就会看到BOSS。BOSS是**オワゾ—デレジャンド**，HP为290889，耐火弱水，是飞行船**ウェントス**上那只鸟的火炎强化版。打法跟之前没什么区别，但要特别注意它的近身旋转威力依然极高。

第1图：パナシ—アボトル×2、マルドウ—ク
第2图：ライフボトル×2、オ—ルディバイド、スペシフィック、トリ—ト、コル・レオニス、レッドカモミ—ル、アタックリング、ミックスグミ×2

## 第4层

第4层类似于第2层的场景，这里的敌人耐水，而且会散布麻痹状态。第1图的路线几乎就是一本道，沿路有3个宝箱，可以很顺利地来到第2图。第2图视角转换为90度鸟瞰，一开始出现在外围，回收外围的宝箱后再向中央进发。BOSS在中央四个通道的东侧，可以先回收南西北三侧的宝箱。BOSS**マッキア・デロワ**HP有355862，耐水暗弱雷光，是秋秋刚加入时的异界BOSS的强化版。打法依旧不变，用卢卡吸引火力防御，然后让其他角色打破BOSS的钢体再进行一轮输出。

第1图：パナシ—アボトル、タリスマン、レッドセ—ジ
第2图：トリ—ト、オ—ルディバイド、エリクシ—ル、ロンゴミアント、スペシフィック、ガ—ルンフラグメント

## 第5层

第5层是类似于第1层的场景。该层有3张图，并且杂兵会掉落角色的最强防具・体，要时刻注意确认。这里的敌人大都是耐暗弱光，散布麻痹状态。第1图没啥好说的，顺路走就是；第2图更是路途上只有1个宝箱的过渡图；第3图一开始走上下两边回收宝箱后，走中间的一本道就可以打BOSS了。BOSS**ネガスィオンデリス**的HP为480199，同样耐暗弱光，并且会散布毒状态。这个BOSS的攻击力并不是很高，推荐强攻。一旦队伍中有人进入毒状态，立刻回复就是。

第1图：パナシ—アボトル×2、レモングミ×2、ゲオネスコリィ、レッドセボリ—
第2图：ライフボトル×3
第3图：エリクシ—ル、アンティコナストロ、ミラクルグミ、トリ—ト、ミックスグミ×2

## 第6层




第6层是类似于第2层的场景，杂兵会掉落角色的最强防具・体。这里的敌人大都是耐光弱暗，个别还同时耐雷弱地。第1图是一本道；第2图初始位置，东北和东南的通道相连，可以先回收1个宝箱，之后走西北方向。虽然之后的岔路有些多，但BOSS的位置还是比较好找的，基本上往西北方向前进就对了。BOSS是**ベ—トデアンシャン**，HP有585062，耐雷光弱地暗，是天空城守门BOSS的强化版。其实除了攻击力提高外，打法跟以前没什么变化就是了。

第1图：ハイダ—クボトル、ライフボトル×2、レッドラベンダ—
第2图：オ—ルディバイド、ミラクルグミ、エリクシ—ル、トリ—ト、プルムサナ—ティオ、ブレッザカッペツロ

### 第7层

第7层是类似于第1层的场景，跟之前提到的一样，敌人实力大幅增强，如果队伍等级没有LV150左右会打得比较艰难，推荐选择物理防御高的角色，以保护法师为中心思想进行战斗。这里的敌人会掉落角色的强力武器。这里大多数的敌人没有弱点属性和耐性，另外还有些弱光耐暗和全属性耐性的，所以在武器和人员的选择上要下些功夫。第1图传送阵下方分出的两条路都可以通到第2图，回收宝箱后往东南方向前进就是了；第2图是螺旋形的图，BOSS在正中央，要从最外侧的道路按顺时针方向前进。BOSS**メサジェデシエル**，HP有665810，无弱点耐性，进入战斗之前可以调整下装备。这个BOSS是魂の巡礼路**カルディア**的BOSS的强化版，除了攻击力外也没有什么特别值得注意的地方。

第1图：ガナ–ルシンタ、ライフボトル×2、レモングミ×2
第2图：エリクシ–ル、トリ–ト、オ–ルディバイド

### 第8层

第8层是类似于第2层的场景，大部分敌人无弱点耐性，小部分敌人耐暗弱光，并且会散布毒和麻痹状态。这里的敌人会掉落角色的强力武器。第1图没有什么岔路，直接走就能来到第2图。第2图类似于第7层的第2图，是螺旋形，中央是个传送阵，记得先回收周围的宝箱再进入传送阵。第3图是本篇结束时孔威与秋秋离去的蛇形通道，没有岔路，到了门前直接进入BOSS战。BOSS是巨大的魔兽**ロテュスデリュイ–ヌ**，HP为1199998，无弱点耐性，它的攻击会给角色一次性附加上毒、虚弱、麻痹和恐惧4种状态，非常棘手，因此给两名前线攻击角色装上异常全防护的装饰是必须的，要保证两名角色的破钢体速度能够让正常情况下的BOSS出不了手，而回复系角色建议直接以道具来解除异常状态。当BOSS爆发OVL状态后，它会使出红色的闪电来攻击我方成员，威力极高速度极快，即使是防御最高的卢卡，在防御中被劈中也会损失500的HP，可以说是最危险的时刻。这里一定要用卢卡咬住BOSS，然后其余角色拼命进行回复。BOSS一般会爆两次OVL状态，只要挨过了，胜利就在眼前。

第1图：ハイホ–リィボトル、アップルグミ×3、ミラクルグミ
第2图：オレンジグミ×3、レッドベルベ–ヌ、トリ–ト、オ–ルディバイド、クルイロ–シュレム、エリクシ–ル、スペシフィック

# 重要支线任务

## 梦幻菜单

当剧情进展到离开**サニア**村后，进入**マム–ト**会发生剧情，触发收集梦幻食谱的支线。

| 种类 | 食谱 | 效果 | 获得方法 |
|---|---|---|---|
| 米饭 | 丸ごと一本Bカレ– | HP80%、战斗不能回复 | 与ガラム的火山守门人对话后，前往西の战场与指挥官对话 |
| 面包 | パックまん | 最大HP20%、TP30%提升 | 攻略魂の巡礼路カルディアクリア后，在王都レグヌム入口右侧的民居中阅读トニ–の日记17 |
| 肉 | チキンの丸焼き | 物攻10%提升，附加技能“オウギプラス”（技连携中能够多出一次奥义） | 进入サニア村中伊莉娅的家 |
| 面 | サバみそパスタ | 术攻10%提升，附加技能“スピ–ド スペル3”（咏唱时间减少15%） | 获得ふな寿司的食谱后，与中央民居前的女性NPC对话获得 |
| 鱼 | ふな寿司 | 物防10%提升，附加技能“フェニックス”（战斗中以20%HP自动复活一次） | 前往アシハラ旅馆前发生剧情后，进入右下的民居中 |
| 蔬菜 | 秘传野菜汁 | 术防10%提升，附加技能“コンセントレ–ト”（咏唱不会被打断） | 进入ナ–オス西侧管家的家中 |
| 汤 | チ–ズス–プ | 状态异常・变化100%防止 | 获得チキンの丸焼き的食谱后，在サニア村出口处剧情获得 |
| 甜品 | チョコバナナ天 | TP80%回复 | 与テノス兵器工场的アルベ–ル对话后，进入ナ–オス的地下图书室 |

## 二周目以后事件

### シンジャ–ファイブ

该任务对应游戏中的隐藏奖杯“五色の英雄”，只能在二周目触发，而且有时限，所以一定要记得触发，否则就要等三周目了。该任务必须按顺序触发，跳过其中任意一个，都无法触发接下来的任务。

第1次是在西の战场攻略完毕后，出现在**レグヌム**卡的吊桥处；第2次是在**レグヌム**钟乳洞攻略完毕后，出现在**レグヌム**广场喷水池前；第3次是战舰**ラヴェンデル**上，靠近船头的宝箱就会发生；第4次是神待ちの园，进入后笔直前进；第5次则是在黎明之塔的入口处。

# 角色全称号

## 哈斯塔之枪

游戏二周目以后会追加哈斯塔的相关剧情，非常容易错过，大家在多周目游戏时一定要注意。不过好在该事件不与奖杯挂钩。

第1次哈斯塔会出现在王都レグヌム的港口附近，与其对话。注意在剧情购买热狗后就无法触发了；第2次在南の国ガルポス的沙滩上，与哈斯塔对话；第3次在北の国テノス，调查雪屋附近的雪人，选择“助ける”就能获得秋秋的武器“ハスタ・ノ・ヤリ”。物攻777、物防-999、术攻-999、术防-999、雷属性。要装上跟敌人拼个你死我活吗？




## 千岁FANS俱乐部

作为游戏的主要角色之一，千岁也有自己的支线剧情。第1次发生时机跟シンジャーファイブ支线的第2次重合，在王都レグヌム广场喷水池前可以触发；第2次发生在得到船之后，到レグヌム工业区下水道艾尔玛娜的家里去，全员会获得称号；之后马上去圣都ナ-オス的广场去，就能触发最后一次剧情。

## 魔法少女

二周目通关后，来到ミュース族の里与长老对话，然后前往レグヌム钟乳洞、アシハラ王墓和ケルム火山的记忆之场回收“愿いの宝玉”后，会有一场强制战斗，卢卡会换装为魔法少女，为了守护世界而战（OTL）……任务结束后会得到大幅提高TP和术攻的称号“魔法少女”。




### 卢卡

| 名称 | 获得方法 |
|---|---|
| コンボ初级 | 10连击达成 |
| コンボ中级 | 30连击达成 |
| コンボ上级 | 60连击达成 |
| コンボマスター | 100连击达成 |
| ベルセルク | 难易度Hard以上战斗233次 |
| 剑士见习い | 等级达到Lv10 |
| 剑士 | 等级达到Lv30 |
| 达人剑士 | 等级达到Lv60 |
| 剑圣 | 等级达到Lv100 |
| 斗技场の霸者 | 斗技场中完成シングル上级战斗 |
| 料理の申し子 | 料理全部获得后前往ミュース族の里 |
| 海の王子样 | 温泉事件 |
| 天を统べし霸王 | 完成收集バルカン武器的支线，详细参考《掌机王SP》175辑 |
| 商家の息子 | 初期 |
| パシャマボーイ | 2周目初期 |
| 猛将の转生者 | 主线剧情中获得 |
| 忘れ物少年 | 在圣都ナ-オス旅店住宿后获得 |
| おたんこルカ | 主线剧情中获得 |
| 爱されし少年 | 主线剧情中获得 |
| 恋に悩める少年 | 艾尔玛娜加入后，与圣都ナ-オス左下方的青年NPC对话（时限为进入南の国ガルポス前） |
| 真面目な调查人 | 主线剧情中获得 |
| 枯れた趣味? | 主线剧情中获得 |
| ムッツリ少年 | 主线剧情中获得 |
| 会员番号0001 | 2周目之后，千岁FANS俱乐部事件中获得 |
| アスラ将军 | 南の国ガルポス西北方向的民家中与小男孩对话 |
| 许した少年 | 主线剧情中获得 |
| 自由のない少年 | 进入商业都市マムート西侧 |
| 赖りなさげなナイト样 | 与商业都市マムート东侧中央的老人对话 |
| 博识少年 | 完成东の国アシハラ的东南房顶上的猜谜3次 |
| 归ってきた少年 | 主线剧情中获得 |
| メガネに魅了されし者 | 在商业都市マムート西侧与怪しい商人对话过后，在补给据点トート再次与他对话，然后战斗胜利 |
| 魔法少女 | 2周目通关后ミュース族の里与长老对话，完成支线任务 |
| お约束の人 | 魂の巡礼路カルディア途中靠近西侧的了望点 |
| トロといっしょ | 调查圣都ナ-オス旅店内左侧木箱 |

### 伊莉娅

| 名称 | 获得方法 |
|---|---|
| コンボ初级 | 10连击达成 |
| コンボ中级 | 30连击达成 |
| コンボ上级 | 60连击达成 |
| コンボマスター | 100连击达成 |
| ベルセルク | 难易度Hard以上战斗233次 |
| 见习いガンナー | 等级达到Lv10 |
| ガンナー | 等级达到Lv30 |
| 凄腕ガンナー | 等级达到Lv60 |
| 传说のガンナー | 等级达到Lv100 |
| 霸权を握りし女帝 | 斗技场中完成シングル上级战斗 |

| 名称 | 获得方法 |
|---|---|
| 厨房の女王 | 料理全部获得后前往ミュース族の里 |
| ビ−チガ−ル | 温泉事件 |
| 丰穣の女神 | 完成收集バルカン武器的支线，详细参考《掌机王SP》175辑 |
| 丰穣の女神の转生者 | 初期 |
| チトセ嫌い | 主线剧情中获得 |
| 似た者飼い主 | 在圣都ナ−オス调查西北边露店闪光点 |
| 村长の娘 | 主线剧情中获得 |
| ロマンスブレイカ− | 主线剧情中获得 |
| 欲望に正直者 | 在王都贵族区打听到泉水的消息，在商店主の屋敷攻略后，前往フルフィの森的泉水处 |
| うるさい少女 | 主线剧情中获得 |
| 人违い | 主线剧情中获得 |
| サボリ魔 | 主线剧情中获得 |
| 世界を灭ぼした者? | 主线剧情中获得 |
| 绝望少女 | 主线剧情中获得 |
| バッドガ−ル | 秋秋加入后，在ガラム港与武器店旁的NPC对话触发讨伐剧情，前往矿山击倒アダマンバット后，向NPC汇报 |
| ファンクラブ会长 | 2周目之后，千岁FANS俱乐部事件中获得 |
| エンジョイ少女 | 主线剧情中获得 |
| 自由な少女 | 进入商业都市マム−ト西侧 |
| 女学生 | マム−ト西侧与最西端的女性NPC对话 |
| ミラクルガ−ル | マム−ト西侧由伊莉娅领队抽奖 |
| 待つていた少女 | 主线剧情中获得 |
| 魔弹の射手 | 在サニア村伊莉娅家里住宿 |
| メッセンジャ− | ミュ−ス族の里完成送信任务 |

## 斯帕达

| 名称 | 获得方法 |
|---|---|
| コンボ初级 | 10连击达成 |
| コンボ中级 | 30连击达成 |
| コンボ上级 | 60连击达成 |
| コンボマスタ− | 100连击达成 |
| ベルセルク | 难易度Hard以上战斗233次 |
| 若き骑士 | 等级达到Lv10 |
| 骑士 | 等级达到Lv30 |
| 熟练骑士 | 等级达到Lv60 |
| 圣骑士 | 等级达到Lv100 |
| 王者 | 斗技场中完成シングル上级战斗 |
| 不良コック | 料理全部获得后前往ミュ−ス族の里 |
| スケベ大魔王 | 温泉事件 |
| 终结へと导きし圣剑 | 完成收集バルカン武器的支线，详细参考《掌机王SP》175辑 |
| 不良少年 | 初期 |
| 圣剑の转生者 | 主线剧情中获得 |
| ジャンケンマスタ− | 卡のキャンプ与小孩子猜拳胜利 |
| お坊ちゃま | 主线剧情中获得 |
| 恋の行く先心配人 | 主线剧情中获得 |
| 气品溢れる贵族 | 与王都レグヌム贵族区街灯下的男性NPC对话 |
| 隐れ家の元主 | 主线剧情中获得 |
| サボリ魔 | 主线剧情中获得 |
| インチキコイン | 主线剧情中获得 |
| 连打マスタ− | ガラム港与小孩子玩连打游戏胜利 |
| バルカンの息子 | 主线剧情中获得 |
| スケベ贵族 | 主线剧情中获得 |
| ヘンな帽子 | 主线剧情中获得 |
| 街角の大怪盗 | 获得船只后，在王都レグヌム与左下民家的老爷爷NPC对话，然后将信交给中央的老奶奶NPC，然后再与老爷爷NPC对话 |
| 会员番号0002 | 2周目之后，千岁FANS俱乐部事件中获得 |
| 仲间思い | 主线剧情中获得 |
| 自由な贵族 | 进入商业都市マム−ト西侧 |
| 石取りマスタ− | 在补给据点ト−ト与小孩子玩取石游戏胜利 |
| ロストハット | 主线剧情中获得 |
| 信じる少年 | 主线剧情中获得 |

## 孔威

| 名称 | 获得方法 |
|---|---|
| コンボ初级 | 10连击达成 |
| コンボ中级 | 30连击达成 |
| コンボ上级 | 60连击达成 |
| コンボマスタ− | 100连击达成 |
| ベルセルク | 难易度Hard以上战斗233次 |
| マジシャン | 初期 |
| ソ−サラ− | 等级达到Lv30 |
| ウィザ−ド | 等级达到Lv60 |
| ワイズマン | 等级达到Lv100 |
| ウィズダム | 斗技场中完成シングル上级战斗 |
| マジカルシェフ | 料理全部获得后前往ミュ−ス族の里 |
| ダイバ−青年 | 温泉事件 |
| 神の力を授かりし者 | 完成收集バルカン武器的支线，详细参考《掌机王SP》175辑 |
| 谜の青年 | 初期 |
| 异世界からの来访者 | 2周目加入时 |
| ネコ好き? | 圣都ナ−オス与旅店旁边的猫对话 |
| キャッチボ−ル下手 | 与王都レグヌム街入口处的小孩子对话 |
| かばう者 | 主线剧情中获得 |
| 悪のネコ使い | 圣都ナ−オス与旅店右边的NPC对话 |
| 静观する者 | 主线剧情中获得 |
| 学生 | 主线剧情中获得 |
| 异界を知る者 | 主线剧情中获得 |
| 美人なにいちゃん | 以孔威领队靠近男温泉 |
| ボクっ娘? | 艾尔玛娜加入前在レグヌム触发过伊莉娅被搭讪的事件，获得飞行船后，在レグヌム贵族区与最深处的男性对话 |
| 会员番号0006 | 2周目之后，千岁FANS俱乐部事件中获得 |
| 见届け人 | 主线剧情中获得 |
| 自由な青年 | 进入商业都市マム−ト西侧 |
| 优しいのか严しいのか | 北の国テノス西侧往北走发生剧情 |
| 仕置き人 | 获得飞行船后，与卡のキャンプ入口处的人对话 |
| シナリオアレンジャ− | 获得飞行船后，与レグヌム商店主屋敷里的小孩子对话 |
| 安心する青年 | 主线剧情中获得 |
| 素直じゃない人 | 魂の巡礼路カルディア途中左侧展望台发生剧情 |
| 魂の救济者 | 主线剧情中获得 |

## 利卡路德

| 名称 | 获得方法 |
|---|---|
| コンボ初级 | 10连击达成 |
| コンボ中级 | 30连击达成 |
| コンボ上级 | 60连击达成 |
| コンボマスタ− | 100连击达成 |
| ベルセルク | 难易度Hard以上战斗233次 |
| 狙击手 | 初期 |
| ベテラン狙击手 | 等级达到Lv30 |
| ウワサの狙击手 | 等级达到Lv60 |
| 狙击王 | 等级达到Lv100 |
| 最强の佣兵 | 斗技场中完成シングル上级战斗 |
| グルメソルジャ− | 料理全部获得后前往ミュ−ス族の里 |
| 海の汉 | 温泉事件 |
| 战乱を驱ける死神 | 完成收集バルカン武器的支线，详细参考《掌机王SP》175辑 |
| 佣兵 | 初期 |
| 死神の转生者 | 主线剧情中获得 |
| タダ动きの佣兵 | 主线剧情中获得 |
| 居眠り佣兵 | 主线剧情中获得 |
| ミスタ−ダンディ− | 西の国ガラム，利卡路德领队时与酒场里的黑色兔女郎对话 |
| 兔の耳をつけた狼 | 西の国ガラム与酒场里的红色兔女郎对话 |
| 死を缠いし者 | 西の国ガラム与街中央的占卜师对话 |

| 名称 | 获得方法 |
| --- | --- |
| あまたの异名を持つ者 | 西の国ガラム与入口处的男性对话 |
| 将来はハンター? | 主线剧情中获得 |
| 误解されし者 | 秋秋加入后进入温泉 |
| 会员番号0004 | 2周目之后，千岁FANS俱乐部事件中获得 |
| 里切り者 | 主线剧情中获得 |
| 兄思い | 主线剧情中获得 |
| 自由な佣兵 | 进入商业都市マムート西侧 |
| 飞行船のパイロット | 主线剧情中获得 |
| 黑の护卫 | 获得飞行船后，与ガラム酒场主人对话 |
| かぼちゃに执着する者 | 获得飞行船后，与レグヌム商店主房子里的小孩对话 |
| 心配する男 | 主线剧情中获得 |
| 舞踏会の茨 | 与テノス兵器工场的阿鲁贝鲁对话 |
| 仇を讨つ者 | 主线剧情中获得 |

## 安洁

| 名称 | 获得方法 |
| --- | --- |
| コンボ初级 | 10连击达成 |
| コンボ中级 | 30连击达成 |
| コンボ上级 | 60连击达成 |
| コンボマスター | 100连击达成 |
| ベルセルク | 难易度Hard以上战斗233次 |
| 修道女 | 初期 |
| 司祭 | 等级达到Lv30 |
| 司教 | 等级达到Lv60 |
| 大司教 | 等级达到Lv100 |
| 伟大なる功绩 | 斗技场中完成シングル上级战斗 |
| 味の探求者 | 料理全部获得后前往ミュース族の里 |
| 砂上の天使 | 温泉事件 |
| ヒンメルの教育系 | 完成收集バルカン武器的支线，详细参考《掌机王SP》175辑 |
| 圣女 | 初期 |
| 智将の转生者 | 初期 |
| 强情な雇い主 | 主线剧情中获得 |
| トドメを刺した女性 | 主线剧情中获得 |
| お说教メイド | 王都レグレム进入贵族区ベルフォルマ家与门口的女仆对话 |
| すべてを见透かす女性 | 主线剧情中获得 |
| リアリスト | 主线剧情中获得 |
| 隐しても意味ない女性 | 主线剧情中获得 |
| 大和抚子 | 获得船只后，与アシハラ王墓右边的守门人对话 |
| 会员番号0003 | 2周目之后，千岁FANS俱乐部事件中获得 |
| ズルい女 | 主线剧情中获得 |
| 自由な女性 | 进入商业都市マムート西侧 |
| 真贋を见拔く者 | 商业都市マムート西侧与奇怪商人对话 |
| 背负いし者 | 主线剧情中获得 |
| 迎えし女性 | 主线剧情中获得 |
| 大食い大会优胜者 | 离开サニア村后，在南の国ガルポス西侧发生剧情 |
| 食の神 | 离开サニア村后，マムート东侧东北民家中对NPC对话，完成委托 |
| メガネに爱されし者 | 与テノス兵器工场的阿鲁贝鲁对话 |
| 酒豪 | 与テノス兵器工场的阿鲁贝鲁对话 |
| 舞踏会の花 | 与テノス兵器工场的阿鲁贝鲁对话 |

## 秋秋

| 名称 | 获得方法 |
| --- | --- |
| コンボ初级 | 10连击达成 |
| コンボ中级 | 30连击达成 |
| コンボ上级 | 60连击达成 |
| コンボマスター | 100连击达成 |
| ベルセルク | 难易度Hard以上战斗233次 |
| カタコト | 初期 |
| 新米考古学者 | 等级达到Lv30 |
| ベテラン考古学者 | 等级达到Lv60 |
| トレジャーハンター | 等级达到Lv100 |
| キングバトラー | 斗技场中完成シングル上级战斗 |
| 料理の鉄人 | 料理全部获得后前往ミュース族の里 |
| 砂浜に舞い降りた女神 | 温泉事件 |
| 星を継ぐもの | 完成收集バルカン武器的支线，详细参考《掌机王SP》175辑 |
| 谜の少女 | 初期 |
| 异世界からの来访者 | 2周目加入时 |
| キュートバニー | 秋秋加入后在上船前，在西の国ガラム以秋秋做领队，到酒场与红色兔女郎对话 |
| 神出鬼没 | 秋秋加入后进入温泉 |
| 见学人 | 获得船只后与レグヌム右侧工业街中央的男人对话 |
| 军人 | 主线剧情中获得 |
| 抱きつき魔 | 主线剧情中获得 |
| 会员番号0007 | 2周目之后，千岁FANS俱乐部事件中获得 |
| 伤自慢 | 获得船只后与南の国ガルポス西南边的女孩子对话 |
| 世界を见る者 | 主线剧情中获得 |
| 自由なお嬢 | 进入商业都市マムート西侧 |
| 心に誓う者 | 神待ちの园最后1图，调查记忆阵右侧小路进去的地面上的书本 |
| 勉强热心 | 与テノス兵器工场的阿鲁贝鲁对话 |
| 友达思いのお嬢 | 主线剧情中获得 |
| 天使な悪魔 | 与补给据点トート的怪しい商人对话，战斗后获得 |
| クロといっしょ | 秋秋加入后，进入圣都ナーオス的旅店，调查右侧的柜子 |



文 酷洛洛　美编 Juxi




| 仙境传说 奥德赛 | | | |
|---|---|---|---|
| ラグナロク オデッセイ | | | |
| PSV | GungHo | ACT | 日版 | 
| 1～4人 | 5985日元 | 无对应周边 | 2012年2月2日 |
| 相关报道：Vol.176 P95 | | | |

# 精炼造成的技能变化

游戏中通过精炼武器，不但可以提高武器的基本性能，+10之后还可以进行抽出精炼，将武器的内技能变为卡片安装在衣服身上，因此玩家应将不错的武器技能进行抽取。但另外精炼还有一个特性，特定的技能在精炼期间会有一定几率发生变化，一般变化从+4开始，最多变化次数为3次，同时包含两个技能的武器也有同时变化的可能，但几率甚微，个别技能变化包含了一些平时无法直接获得的武器技能。

## 目前已知的精炼变化

・サルベ-ジ → スナッチャ- → トレジャ-ハント → ラックアップ
・ラックアップ → トレジャ-ハント
・ギフト → ライフリサイクル → SP分配 → インビジブル
・ハイアッパ- → マグナムストライク
・弓修练→空中:弓修练
・DSロ-リスク → DSハイリスク
・スタン上升 → スタン耐性 → スタン无效
・フォ-ルダウン → フォ-ルアップ → クラッシュアップ → マグナムストライク
・バイタルフォ-ス → マキシマライズ
・スリップ耐性ダウンLv1 → 异常体质 → スリップ耐性アップLv1 → スリップ耐性アップLv2 → スリップ耐性アップLv3
・ダウン耐性ダウンLv1 → 虚弱体质 → ダウン耐性アップLv1 → ダウン耐性アップLv2
・カウントダウン → カウントアップ
・ポ-ション扩散 → エスカレ-ションA → エスカレ-ションD
・サンクチュアリ范围扩大 → サンクチュアリ性能アップ

## 推荐抽出武器技能

### トレジャ-ハント （COST：20）

**效果：**怪物掉落的物品变得更好

**分析：**可以提高BOSS以外怪物其掉落卡片的几率。此为目前惟一能够提高怪物“掉宝率”的效果，因此在刷怪时，其价值不言而喻。但注意武器精练的变化几率非常低，而其中通过“サルベ-ジ → スナッチャ- → トレジャ-ハント”的路线需要变化两次，而几率更是低得可怜，幸好玩家可以用S/L打法重复读取存档来拼人品。




▶弓箭手的『刷卡』神奇。但要实现两段变化得要花玩家一整天去S/L。

另外通过ペオズ バルムンク的“ラックアップ→トレジャ–ハント”会轻松一点，但武器一来需要刷BOSS获得，二来后期精炼所需的素材比较苛刻，因此玩家需要衡量用哪种方式来抽出技能。顺带一提，游戏预定2012年3月23日推出的官方攻略本中，附带特典卡片（ドモヴォイスカ–ドF）的下载码，也就是说，只要有这张卡片，今后刷刷刷都会变得轻松……

### 包含该技能的武器与获得途径

フェオ シャ–プエッジ（刺客，推荐抽出）
・Chapter3：ポポリン、丘の巨人、木箱&瓶
・Chapter4：メトス

フェオ エ–シルハンマ–（铁锤匠，推荐抽出）
・Chapter2：フレ–スヴエルグ
・Chapter3：ヒヤハニ–ル
・Chapter4：オ–ク、オ–クヒ–ロ–、コナ・フレ–スヴエルグ

ペオズ バルムンク（剑士，推荐抽出）
・Chapter9：フルングニル、ウ–トルザ・ロキ

ギョフ ウルの弓（弓箭手，推荐直接使用）
・Chapter8：モックルカ–ルヴィ
・Chapter9：霜の巨人、丘の巨人、丘の巨人チ–フ、フエニア+メニア、ウ–トルザ・ロキ

ギョフ グレイプニル（圣职者，推荐直接使用）
・Chapter9：フエニア+メニア、、フルングニル、ウ–トルザ・ロキ

## 弓修练

（COST：10）

**效果：**提高使用弓箭所有攻击造成的伤害，弓箭手专用

**分析：**每张“弓修炼”可以提高约1.26～1.29倍的伤害，最多可以叠加3张，对弓手而言，其提高效果对比攻击力アップ会更加明显，而且可以与“空の王者”以及“陆丘の支配者”叠加使用，进一步提高输出效果。每张消耗COST也只有10点，加上武器可以直接通过商店购买，因此抽出也相对方便一点。

### 包含该技能的武器与获得途径

ダエグ ア–ルヴボウ（弓箭手，抽出）
・商店购买（完成Chapter6–10之后开放）

## SPリサイクル

COST：5

**效果：**DS状态结束时，回复少量的SP

**分析：**适合习惯使用DS杀敌的玩家，而且消耗COS很少，适合与“SP最适化”或“スペシャルワ–ク”进行搭配，提高DS的使用频率。

### 包含该技能的武器与获得途径

マン グランド クロス（圣职者，抽出）
・Chapter6：エインヘリヤル、–ディアン

*※PS：以上获得途径非限定，部分武器仍可从其他怪物身上获得。*



# 推荐怪物卡片

根据玩家选择的职业和战术不同，所配搭的卡片技能也千差万别，这里笔者会推荐一些战斗常用怪物卡片技能，可以让战斗变得更为有利。而其中的技能包括各职业通用以及职业限定两种，至于卡片获得方式全凭“人品”，因此这里仅提供参考，还有不少卡片等待玩家去挖掘。

## ファフニ–ル☆4

COST：10
技能：超回复
效果：HP与AP回复速度大幅上升
掉落怪物：伞蜥蜴
推荐刷关：5–5、8–4

在176辑的攻略中，笔者在流程各关卡基本都要依赖该卡片。借助超高的HP自然回复速度，可以变相抵御毒、猛毒、火伤三种异常效果，同时大幅提升AP的回复速度，有利于玩家在大型BOSS中的连续上升冲刺，安装后基本不用落地面回复AP，半空下降期间即可回满。

## オ–ク☆10

COST：20
技能：オ–ク斗魂术lv3
效果：HP+600、攻击力+40
掉落怪物：兽人
推荐刷关：8–8

既可提高生存能力、又能强化攻击力，而且消耗COST也不算高，实用性显而易见，有空余位置一般都推荐装上。



## フレ-スヴェルグ☆4

COST：20
技能：空の王者
效果：攻击力+15。地上攻击约0.8倍、空中攻击约1.3倍
掉落怪物：大怪鸟
入手推荐：2-9、8-6

大型BOSS战推荐技能，大幅提高空中连段的输出，但注意会减弱地面攻击的伤害。

## コナ・フレ-スヴェルグ☆7

COST：25
技能：陆丘の支配者
效果：攻击力+30。地上攻击约1.47～1.68倍。空中攻击约0.8倍，可叠加
掉落怪物：大怪鸟亚种
入手推荐：4-10、8-6



相对于“空の王者”的卡片效果，适合一般BOSS以及杂兵战时使用，另外8-6同时有大怪鸟亚种和大怪鸟，一般玩家只需在该任务中重复挑战即可刷得两BOSS的卡片。

## ヘルハウンド☆4

COST：25
技能：双击
效果：攻击追加伤害。刺客专用
掉落怪物：黑狼
入手推荐：8-1

刺客后期的必备卡片，装备后输出会有明显的提高。此外该卡片效果与“ダブルアタック（二连击）”配合后，双击的追加伤害可以翻一倍，因此使用刺客的玩家务必要获得此卡。而8-1的每一关都有40只黑狼，足够玩家慢慢刷。

## フルングニル☆7

COST：25
技能：威风堂々
效果：攻击力+100，大幅提升眩晕效果，但同时降低对倒地（眩晕）敌人造成的伤害
掉落怪物：赫鲁格尼乐
入手推荐：9-7

比较可惜的时对眩晕或倒地的敌人伤害减少，但前两种效果已经十分优秀，配合多段的攻击往往让BOSS无法动弹，不过该卡片不太好刷，随缘即可。



## キラ-アント☆4

COST：20
技能：止まらぬ行军
效果：士气初期值上升、上升速度大幅增加
掉落怪物：杀人虫
入手推荐：4-2

士气会直接影响整体的输出的效果，由于该卡片可以同时提升士气的初值以及上升量，比起“テンションアップ”类卡片要实用得多。

## -ディアン☆4

COST：10
技能：SP最适化/AP效率アップ
效果：DS时间延长/AP行动消耗降低
掉落怪物：守护者
入手推荐：可直接前往卡片商店购买



售价3000Zeny的卡片，但物有所值。对于习惯开启DS“暴血”的玩家来说，该卡是一大救星，1个“SP最适化”可提升DS时间到18秒（默认为13秒），最高叠加可达25秒。另外AP效率アップ可以节省玩家平时跳跃、冲刺等动作损耗的AP，即使开启DS时也能给予玩家帮助，10 COST是值得的。

## -ディアン☆7

COST：25
技能：スペシャルワーク
效果：SP取得量上升。DS状态结束时，回复少量的SP
掉落怪物：守护者
入手推荐：7-2、8-7

直接提高SP获得量，而且还具备“SPリサイクル”的效果，配合“SP最适化”可以长时间维持在DS状态，不过相对地COST消耗比较大，视乎玩家的具体喜好了。

## アーチャーカード☆3

COST：10
技能：弓强化 Lv1/弓状态异常开放 Lv1
效果：强化终结攻击路线1+开放终结攻击路线1的异常状态。弓箭手专用
掉落怪物：–
入手推荐：裁缝店购买衣服“アーチャーカード”

这的确不是怪物卡……该卡最大的作用，是为弓箭手的“火箭散射”提高伤害，并且追加火伤效果。火箭散射是弓箭手最实用的技能（没有之一），强化后实用性进一步提升，也为一般BOSS战提供了火伤的持续输出效果。基本上一安装上去就再也不需要卸下来。

## カプラユニフォームカード☆10

COST：10
技能：DSハイリスク/SP最适化
效果：DS消耗血量增加、攻击力增幅上升/DS时间延长
掉落怪物：–
入手推荐：裁缝店购买衣服“カプラユニフォーム”（需通关）

同样不是怪物卡……“DSハイリスク”虽然会加快DS状态时HP的流失，但相对地攻击力上升更为明显，只要平衡好吸收HP就没有太大问题了；而SP最适化是好技能之前也说过了，10点COST也是性价比十足。

## アルプレーシー☆7

COST：5
技能：ラック变换
效果：任务获得卡片奖励的几率提高，但攻击的会心一击率全体下降
掉落怪物：黑奇兽
入手推荐：7–2等

适合用来刷BOSS关出卡片，虽然目前有玩家指出该效果奖励的卡片一般等级都不高，但聊胜于无，有此卡的同学不妨刷刷。



# 卡片&武器技能一览

以下表格收录目前已知的各种技能强化效果，并不包含负面效果，玩家安装卡片或武器时有选择地过滤红色标记的负面效果卡片或武器即可。注意其中仍有部分技能因卡片或武器未出现而无法得知，但基本已经满足玩家的需要，今后笔者也会进行相关的补完，仅供参考。



### 状态、伤害强化

| 技能名 | 内容 |
|---|---|
| 攻击力アップ | Lv1：攻击力＋10 Lv2：攻击力＋15 Lv3：攻击力＋20 Lv4：攻击力＋25 Lv5：攻击力＋35。叠加上限为+150 |
| 防御力アップ | Lv1：防御力＋10 Lv2：防御力＋15 Lv3：防御力＋20 Lv4：防御力＋25 Lv5：防御力＋35。叠加上限为+150 |
| HPアップ | Lv1：HP＋250 Lv2：HP＋400 Lv3：HP＋600 Lv4：HP＋750 Lv5：HP＋1000 |
| APアップ | Lv1：AP＋250 Lv2：AP＋400 Lv3：AP＋600 Lv4：AP＋750 Lv5：AP＋1000 |
| ポリンの愿望 | HP＋400。破坏木箱、瓶等场景物品时，更容易得到性能较好的武器 |
| バーサク | Lv2：HP＋300、攻击力＋20、防御力–30 Lv3：HP＋400、攻击力＋30、防御力–40 Lv4：HP＋500、攻击力＋40、防御力–50 |
| 威风堂々 | 攻击力＋100、攻击时眩晕效果大幅增强 |
| オーク斗魂术 | Lv1：HP＋200、攻击力＋20 Lv2：HP＋400、攻击力＋30 Lv3：HP＋600、攻击力＋40 |
| チーフ生存术 | Lv1：HP＋300、防御力＋5 Lv2：HP＋600、防御力＋15 Lv3：HP＋900、防御力30 |
| ディボーション | Lv3：HP＋600、防御力＋25 Lv4：HP＋750、防御力＋35 |
| スコーピオンアーマー | Lv1：HP＋500、AP–400、攻击力＋25、防御力＋15 |
|  | Lv2：HP＋700、AP–600、攻击力＋35、防御力＋20 |
|  | Lv3：HP＋1000、AP–1000、攻击力＋50、防御力＋30 |
| 空の王者 | 攻击力＋15。地上攻击约0.8倍、空中攻击力约1.3倍。 |
| 陆丘の支配者 | 攻击力＋30。地上攻击力约1.47～1.68倍。空中攻击力约0.97倍。效果可叠加 |
| 大地の女王 | 攻击力＋15。地上攻击约1.25倍になる。空中攻击约0.83倍。可与“陆丘の支配者”叠加 |
| 牙兽の一击 | 攻击力＋10。地上攻击约1.09倍になる。空中攻击约0.91倍。 |
| 牙兽の蛮击 | 攻击伤害出现浮动，时弱时强。弱时：约0.84倍 强时：约1.16倍 |
| ギンティックパワー | Lv1：攻击力＋20 Lv2：攻击力＋30 Lv3：攻击力＋50。更容易造成吹飞效果、跳跃力下降 |
| ヘラクレス | Lv1：空中连段的攻击力上升（约1.05倍）、防御力＋10。防御力上升效果可叠加 |
|  | Lv2：空中连段的攻击力上升（约1.1倍）、防御力＋20。防御力上升效果可叠加 |
|  | Lv3：空中连段的攻击力上升（约1.16倍）、防御力＋20。防御力上升效果可叠加 |
| 苍の急降下 | 落下（拍打）攻击伤害提升。约1.26～1.36倍 |
| マイティストライク | 凭依着巨大的力量并展开攻击。攻击力＋40。 |

## 职业专用强化

| 技能名 | 内容 |
|---|---|
| 地上：剑修练 | 剑士专用：地上攻击力强化，约1.14倍 |
| 空中：剑修练 | 剑士专用：空中攻击力强化，约1.14倍 |
| 剑チャ–ジ速度アップ | 剑士专用：蓄力速度上升 |
| 古式剑术 | 剑士专用：剑造成的伤害上升。约1.07倍 |
| ソニックウエ–ブ | 剑士专用：按○1段蓄力攻击会产生冲击波 |
| ヒャッハ–エッジ | 剑士专用：按△会飞出大量的飞行道具（伤害为1），DS状态时攻击力回复正常 |
| マグナムブレイク | 剑士专用：3段蓄力攻击范围扩大 |
| 凶剑发动 | 剑士专用：大幅提高会心一击率。若装备“ラック变换”则失效。 |
| 突击 | 剑士专用：放弃防御，特别强化攻击。攻击力+50，无法防御 |
| 剑属性开放 | 剑士专用：各连段攻击路线追加属性攻击效果。 |
| 弓修练 | 弓箭手专用：所有弓箭伤害上升。约1.26～1.29倍。效果最多叠加3次 |
| 射击修练 | 弓箭手专用：Lv1：弓箭伤害上升。Lv2：弓箭伤害上升，疲劳耐性等级上升 |
| 地上：弓修练 | 弓箭手专用：地上攻击强化 |
| 射击修练：（毒・猛毒） | 弓箭手专用：弓箭伤害上升，武器附加毒・猛毒效果 |
| 弓チャ–ジ速度アップ | 弓箭手专用：蓄力速度上升 |
| 射击性能アップ | 弓箭手专用：弓箭射程上升 |
| 弓强化 | 弓箭手专用：连段终结技威力增加（随等级不同，对应的魔法不同） |
| 弓属性开放 | 弓箭手专用：连段终结技追加属性效果（随等级不同，对应的魔法不同） |
| 弓状态异常解放 | 弓箭手专用：连段终结技追加异常状态效果（随等级不同，对应的魔法不同） |
| ダブルアタック | 刺客专用：一定几率发动双重攻击，威力加倍 |
| 双击 | 刺客专用：攻击期间追加伤害 |
| カタ–ル修练 | 刺客专用：攻击约1.11倍 |
| カタ–ル强化 | 刺客专用：连段终结技威力增加（随等级不同，对应的魔法不同） |
| カタ–ル状态异常解放 | 刺客专用：连段终结技追加异常状态效果（随等级不同，对应的魔法不同 |
| 毒研究 | 刺客专用：武器追加毒属性，毒耐性等级上升 |
| クイックステップ | 刺客专用：可以连续冲刺以及空中冲刺 |
| ふりぃきゃすと！ | 魔法师专用：魔法发动后硬直减少 |
| フリ–キャスト | |
| スタッフ修练 | 魔法师专用：对眩晕的怪物造成伤害增加 |
| ドモヴォイ式：スタッフ修练 | 魔法师专用：对眩晕的怪物造成伤害增加 |
| ドモヴォイ式：魔法修练 | 魔法师专用：连段攻击中魔法附加异常状态效果 |
| エナジ–コ–ト | 魔法师专用：吹飞、挑空、眩晕耐性等级上升、硬直耐性上升。防御力下降 |
| 咏唱强化 | 魔法师专用：各路线魔法攻击的范围与距离增加（随等级不同，对应的魔法不同） |
| スタッフ强化 | 魔法师专用：各路线魔法攻击威力增加（随等级不同，对应的魔法不同） |
| スタッフ属性开放 | 魔法师专用：各路线魔法攻击追加属性效果（随等级不同，对应的魔法不同） |
| スタッフ状态异常解放 | 魔法师专用：各路线魔法攻击追加异常状态（随等级不同，对应的魔法不同） |
| サンクチュアリ性能アップ | 圣职者专用：治愈术回复间隔减少 |
| サンクチュアリ效果アップ | 圣职者专用：治愈术回复量增加，最高叠加5级。Lv1：200 Lv2：300 Lv3：400 Lv4：500 Lv5：600 |
| サンクチュアリ范围扩大 | 圣职者专用：治愈术回复范围扩大 |
| 愈やしの心 | 圣职者专用：治愈术回复量上升至350，可与“サンクチュアリ效果アップ”叠加 |
| カウンタ–性能アップ | 圣职者专用：防御反击性能提升 |
| メイスチャ–ジ速度アップ | 圣职者专用：蓄力速度上升 |
| メイス状态异常解放 | 圣职者专用：各路线终结技追加异常状态（随等级不同，对应攻击不同） |
| ドリル回转アップ | 铁锤匠专用：连段攻击中钻头的回转次数增加 |
| ハンマ–强化 | 铁锤匠专用：连段终结技威力增加（随等级不同，对应攻击不同） |
| ハンマ–属性开放 | 铁锤匠专用：连段终结技追加属性效果（随等级不同，对应攻击不同） |
| アドレナリンラッシュ | 铁锤匠专用：蓄力速度上升 |
| スキンテンパリング | 铁锤匠专用：火伤耐性等级上升 |
| オ–バ–トラスト | 铁锤匠专用：伤害浮动变大 |
| マキシマイズパワ– | 铁锤匠专用：伤害浮动变小 |
| グリ–ド | 铁锤匠专用：捡取物品范围扩大 |
| 空吹かし强化 | 铁锤匠专用：空转（△○）可造成伤害 |

## 吹飞、挑空、拍打强化

| 技能名 | 内容 |
|---|---|
| ぶっ飞ばし性能アップ | 吹飞怪物的速度上升 |
| マグナムストライク | 更容易吹飞怪物 |
| 花の铁拳 | 吹飞攻击特殊强化 |
| 异端の证 | 吹飞时可以直接将怪物吹飞至场景尽头 |
| 牙兽の强击 | 吹飞与挑空攻击效果提高 |
| ハイアッパ– | 更容易挑空怪物 |
| 羽の制裁 | 挑空攻击特殊强化 |
| フォ–ルアップ | 拍打攻击时地震效果范围变大 |
| クラッシュアップ | 吹飞攻击时怪物撞墙造成的伤害上升 |

## SP、DS强化

| 技能名 | 内容 |
|---|---|
| SP最适化 | DS的SP消耗降低 |
| SPリサイクル | DS结束后回复少量SP |
| オ–バ–ワ–ク | DS时间变短（最少9秒），期间伤害+0.8倍 |
| SPブ–スト | 任务开始时SP蓄满 |
| SP分配 | 自身战斗不能时剩余的SP分配给其他玩家 |
| 复活时SP回复 | 复活时回复少量SP |
| DSハイリスク | DS期间攻击力增幅加大，同时HP流失速度加快 |
| DSロ–リスク | DS期间攻击力增幅减少，同时HP流失速度减少 |
| スペシャルワ–ク | SP取得量上升。DS状态结束时，回复少量的SP |

## 移动、动作强化

| 技能名 | 内容 |
|---|---|
| ステップ性能アップ | 冲刺的硬直时间变短 |
| ステップ无敌アップ | 冲刺的无敌时间延长 |
| ステップ效率アップ | 冲刺消耗的AP减少 |
| 疾风 | 冲刺与空中冲刺的硬直时间变短 |
| ヴォルフバイン：俊足 | 冲刺距离与无敌时间增加 |
| ヴォルフバイン：跳跃 | 冲刺的硬直时间变短，无敌时间增加 |
| モイダッシュ！ | 冲刺距离与消耗AP上升 |
| モイモイダッシュ！！ | |
| モイモイモイダッシュ！！！ | |
| 炎狼の守势 | 攻击力下降，冲刺性能上升 |
| 冰狼の鞍 | 冲刺性能上升，冻结耐性等级上升 |
| 空中ステップ效率アップ | 空中冲刺消耗AP减少 |
| 空中ステップ距离アップ | 空中冲刺距离增加 |
| 黄昏れる飞翔 | 空中冲刺距离大幅增加 |
| ホロホログライダ | 空中冲刺的距离与消耗AP增加 |
| ホロホロレシプロ | 空中冲刺硬直时间减少，消耗AP量增加 |
| ホロホロジェット | 空中冲刺无敌时间延长，跳跃高度增加 |
| ジャンプ效率アップ | 跳跃消耗AP减少 |
| 重力轻减 | 跳跃高度增加，吹飞速度增加 |
| 着地性能アップ | 落地时硬直缩短 |
| ヴォルフバイン：接地 | 落地时硬直大幅缩短 |
| 受身性能アップ | 受到吹飞和挑空攻击时可以更快受身 |
| ヴォルフバイン：宙返 | |
| よろめき耐性アップ | 受到攻击时不容易出现大・小硬直 |
| ナルザルの守り | 受到攻击时不会出现小硬直 |
| ナルザルの加护 | 受到攻击时不会出大・小硬直 |
| ゴロゴロベベ | 受到攻击时不容易出现大・小硬直。HP自然回复量上升 |
| グ–グ–ベベ | |
| ギントボディ | 眩晕时间缩短。受到攻击时不容易出现大・小硬直 |
| ウ–トルズの番人 | 受到攻击时不会出大・小硬直 |

## 防御强化

| 技能名 | 内容 |
|---|---|
| –ド カアップ | 可以防御的攻击种类上升 |
| –ド 耐久力アップ | 防御时的后退耐性上升 |
| –ド 防御力アップ | 防御时防御力上升 |
| –ド 修练 | 防御取消速度加快 |
| –ド 防御力アップ | 防御时防御力上升 |
| 铁壁 | 防御特殊强化 |
| ワイド レンジ–ド | 防御范围扩大，但防御时防御力下降 |

## 耐性强化

| 技能名 | 内容 |
|---|---|
| スリップ耐性アップ | 毒、猛毒、火伤、消极的耐性等级上升 |
| （毒、猛毒、麻痹、冻结、火伤）耐性アップ | 毒、猛毒、麻痹、冻结、火伤的耐性等级上升 |
| ヒヤツハ–スキン | 毒、猛毒、麻痹耐性等级大幅上升。HP・AP–200 |
| 冻结完全耐性 | 冰冻效果完全免疫 |
| 勇者の意地 | 眩晕效果完全免疫 |
| 勇者の咆哮 | 眩晕效果完全免疫。复活时SP回复 |
| スタン耐性アップ | 吹飞、拍打、挑空、眩晕耐性等级上升 |
| ナ–バス耐性アップ | 消极耐性等级上升 |
| スト ップ耐性アップ | 士气停顿耐性等级上升 |
| ダウン耐性アップ | 攻击力下降、防御力下降耐性等级上升 |
| インデュア | 对低威力的攻击耐性等级上升 |
| 空中杀法 | 空中攻击伤害上升，火伤耐性等级上升 |

## 士气、会心强化

| 技能名 | 内容 |
|---|---|
| テンションアップ | 士气初期值上升 |
| ハイテンション | 士气上升速度增加，复位时间缩短 |
| スロ–スタ–タ– | 士气上升速度减少，复位时间缩短 |
| ハイオ–ク呼吸术 | 维持恒定的士气值，攻击伤害幅度加大 |
| 止まらぬ行军 | 士气初期值上升，上升速度大幅增加 |
| スコ–ピオンデスロック | 士气初期值急速上升 |
| クリティカル确率アップ | 会心一击率上升 |
| クリティカル威力アップ | Lv1：会心伤害+0.05倍 Lv2：会心伤害+0.1倍 Lv3：会心伤害+0.15倍 Lv4：会心伤害+0.2倍 Lv5：会心伤害+0.25倍 |
| クマの必中 | 会心一击率大幅上升。但会心伤害下降 |

## 回复、药瓶效果强化

| 技能名 | 内容 |
|---|---|
| HP自然回复量アップ | HP自然回复量上升 |
| 超回复 | HP与AP自然回复量大幅上升 |
| AP效率アップ | AP消耗减少 |
| AP回复量アップ | AP自然回复量上升 |
| 回复ポ–ション效果アップ | 回复系药瓶效果上升 |
| 特殊ポ–ション效果アップ | 特殊系药瓶效果上升 |
| ポ–ション扩散 | 药瓶效果对同地图内的所有玩家有效 |
| ドンの生活术 | 回复系药瓶效果最大化。 |
| リペア | HP药瓶效果上升，HP自然回复量大幅上升 |
| ラ–ニングポ–ション | 攻击、防御提升类药瓶效果提高 |
| ライフリサイクル | 自身战斗不能时我方HP回复 |

## 武器属性强化

| 技能名 | 内容 |
|---|---|
| 毒・猛毒・麻痹・冻结・火伤攻击 | 武器追加（毒、猛毒、麻痹、冻结、火伤）攻击属性 |
| 毒キノコの胞子 | 武器附着毒孢子，攻击时一定几率使敌人陷入中毒状态 |
| 毒々キノコの胞子 | 武器附着毒胞子，攻击时一定几率使敌人陷入猛毒状态 |
| フレイムランチャ– | 武器附加火伤属性 |
| フロストウエポン | 武器附加冻结属性 |
| 甘美な一击 | 武器附加猛毒以及麻痹属性 |
| ヘレティックパワ– | 武器附加异端之力，攻击力+50 |
| 炎拳の加护 | 武器附加火伤属性 |

## 效果上升强化

| 技能名 | 内容 |
|---|---|
| 冰狼の攻势 | 攻击+30。受到的伤害为原来的1.16倍，一次死亡后效果消失 |
| エスカレ–ションA | 自身攻击力上升效果发动时，对其他玩家同样有效 |
| エスカレ–ションD | 自身防御力上升效果发动时，对其他玩家同样有效 |
| 不屈の群れ | 我方玩家战斗不能时，自身攻击力与防御力上升 |
| 愤激 | 我方玩家战斗不能时，自身攻击力上升 |
| 愤昂 | 我方玩家战斗不能时，自身防御力上升 |
| バイタルフォ–ス | 任务开始时防御力上升 |
| ミ–ミルの滴 | 攻击力约1.048倍、防御力约1.5倍攻击力约1.048倍。一次死亡后效果消失 |
| マイティフォ–ス | 攻击力约1.03倍。防御力约1.3倍。一次死亡后效果消失 |
| マイトオ–ラ | 攻击力变为1.1倍。一次死亡后效果消失。不可叠加 |
| マイトボディ | 防御力变为2倍。一次死亡后效果消失。不可叠加 |
| 强行军 | HP–1000、攻击力约1.2倍、防御力约1.8倍。一次死亡后效果消失。 |
| ル–イン | 战斗不能复活时、获得强大的力量。复活时1分间内攻击力约1.2倍。防御力约2.2倍 |
| ギントチャ–ジ | 蓄力速度上升、对冻结效果耐性提高、对火伤效果耐性减弱 |
| ギントブレイク | 蓄力速度上升、对火伤效果耐性提高、对冻结效果耐性减弱 |
| ジェム强化：（イエロ–、ブル–、グリ–ン、スタ–） | 场景捡取的强化物品（黄、蓝、绿、星形）效果上升 |
| ドンのサバイバル术 | 所有场景捡取的强化物品效果最大化 |
| AP回复力向上 | AP回复量以及黄色场景强化物品效果上升 |
| 集中力向上 | 攻击弱点时更容易使的人进入眩晕状态<br>士气上升速度增加、复位时间变短 |
| 急所攻击 | 攻击弱点时更容易使的人进入眩晕状态 |
| 暗讨ち | 对倒地（眩晕）的敌人伤害上升，冲刺距离增加 |
| 追い讨ち | 对倒地（眩晕）的敌人伤害上升 |
| 非情なる一击 | 对倒地（眩晕）的敌人伤害特殊上升，蓄力速度下降 |
| スタン效果アップ | 增强攻击的眩晕效果 |
| スタン减少 | 自身进入眩晕状态时，时间减少 |

## 其他强化

| 技能名 | 内容 |
|---|---|
| ラック变换 | 完成任务后更容易获得卡片的追加报酬，但会心一击率大幅下降 |
| ラックアップ | 任务报酬中的特殊素材入手个数上升 |
| トレジャ–ハント | 怪物掉落的物品质量变高 |
| スナッチャ– | 部位破坏时一定几率获得两个相同的素材 |
| ル–トマスタ– | 捡取物品范围扩大 |
| ギフト | 自身战斗不能时会掉落物品 |
| サルベ–ジ | 破坏场景物品时获得的道具质量变高 |
| 食いしばり | 受到致命攻击时，一定几率剩余1点HP |
| 超くいしばり | |
| 王の意地 | |
| 正确な一击 | 攻击伤害浮动减少，攻击力+20 |
| 精密な一击 | 攻击伤害浮动减少，攻击力+30 |
| 正确无比な一击 | 攻击伤害浮动减少，攻击力+40 |
| インビジブル | 复活时无敌时间延长 |
| カウントアップ | 连击数累计的有效时间延长 |

仙境传说 奥德赛

# 下崽工房





Loading... (123134 / 236425 bytes)

随着掌机平台的更换和DLC的普及化，本栏目也因此应运而生。这是个以下载类内容为主，收纳各掌机平台相关下载消息的一个专栏。栏目构成以已发售游戏的DLC内容介绍和解谜为主体，DLC资料为辅助，务求带给玩家丰富的下载相关内容。

## PSV 山脊赛车



◆NBGI◆RAC◆2011年12月17日◆1～4人

### 《山脊赛车》终于“更新”了

虽然官方一直称《山脊赛车》会发售后随DLC更新内容，但实际自随PSV首发以来，时至今年2月23日才开始更新首个赛车以及赛道的DLC内容，同时该日的版本更新补丁容量高达300多M。

#### 2012年2月23日 新赛车 PROMESSA（免费）

第一台通过DLC更新的车辆，是在2011年E3上，《山脊赛车》宣布登陆NGP（PSV当时的代号）时，提供媒体展示的车型“PROMESSA”。该车和封面的SYNCi一样采用MR布局，并且采用EO的B6引擎，但其实就笔者而言，该车反而集合了两车的缺点——漂移难控制+加速不给力，不过也并不是只有缺点，PROMESSA是所有车型中常规转向最为平稳的一台，一般转向下难以出现突然变成漂移的情况，让玩家在小弯道转向下更好控制，此外该车也是目前6台车中最容易做到无声漂移的车辆。毕竟是免费车，好用与否就要视乎玩家自己的操作习惯了。

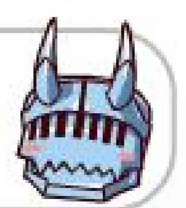



#### 2012年2月23日 新赛道 Old Central（免费）

该赛道最初出自《山脊赛车7》，是一个包含中华特色的公路赛道，整个赛道地势都较为平坦，但同时也有一些夹角弯需要到转角位才能观察到，用肉眼很难掌握转向时机（尤其初段的两个发夹弯），因此玩家必须多练习才能找到感觉。



## 3DS 雷顿教授与奇迹假面



◆Level-5◆AVG◆2011年2月26日◆1人

### 宝石箱

宝石箱里放置的宝石要求横竖列不重复，并且不能有两个连着的空位，请将多余的宝石移出箱子吧。

宝石箱❻



宝石箱❼



## 忙碌的厨房
## （厨房は大あわて）

桌面上各处堆叠着数量不等的盘子，将盘子摆放在桌子上，要求同种颜色的盘子必须两两相邻，不同色的盘子一定不能相邻，将所有的盘子摆放在桌子上吧。

忙碌的厨房❻



忙碌的厨房❼



## 黑鸭恐慌
## （かるがもパニック）

鸭妈妈带着鸭宝宝在池塘栖息，要求按照顺序将一只母鸭和四只幼鸭放置在空地上，放置时鸭群不能相互邻接，选择幼鸭的放置方向后，母鸭的视线会转向反方向，在母鸭的视线里也不能出现其他鸭群，地图上已经标注的母鸭和带顺序的幼鸭必须全部使用。

黑鸭恐慌❻



黑鸭恐慌❼



## 恐龙大楼
## （恐龙マンション）

点击恐龙宝宝可以看到对应的区域，将其移动到指定区域的任何地方都可以。每种恐龙的宝宝不止一个，恐龙宝宝移动的路线不能重复，将所有恐龙宝宝都移动到其妈妈身边吧。

恐龙大楼❻



恐龙大楼❼



# 游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

## WF2012（冬）盛况



阿鲁 提供

世界最大级别的模型展会Wonder Festival（简称WF）于今年2月12日在日本幕张国际会展中心开幕。在之前的“游戏万花筒”栏目中曾为大家介绍过WF的相关信息，这个世界级别的模型展每年召开两次，是模型厂商和喜爱模型的朋友们的天堂，不过国内能亲临现场的朋友自然不多，下面就一起来看看这次WF上的一些相关产品图片解解馋吧。












▲▶《Fate》相关作品的模型人气都非常高，每次WF上都少不了他们的身影，这次自然也不例外，吾王霸气十足啊。










▲虽然动画已经完结，但《魔法少女小圆》的人气依旧不减，各主角的PVC、粘土层出不穷，甚至连里面的魔女也公布了相关作品。



▲这武器还要用专门的支架来支撑……霸气！






◀▲应援初音，有着和粘土不一样的可爱。巡音也非常不错，不过为什么有一只呆毛和一只蹭得累混进去了……



◀▼▶《我的朋友很少》播出后人气飙高，各大模型厂商自热也不会错过这个赚钱的好机会。





# 在现实中饲养羊驼！









近日《牧场物语 初始的大地》终于发售，游戏公司为了宣传联合日本HIS国际旅行社推出了一个旅游项目——羊驼饲养体验一日游。从3月4日开始到3月31日结束，所有游戏的粉丝都可以报名参加，活动地点为那须羊驼牧场（那须アルパカ牧场），在这里饲养着大量可爱的羊驼。玩家可以亲手制作饲料并喂给羊驼，或者帮它们梳理皮毛等等，体验和游戏中一样的饲育过程。





▲和游戏中不同，这里的饲料也是自制的哦。




◀▲被群山环绕、略有些荒凉的牧场和本作开始时的景色有几分相似。







▲现在还是冬季，羊驼们厚厚的皮毛摸起来肯定十分柔软。



►不能参加的读者们，就赶快在游戏中饲养羊驼吧。






◀每个参加活动的玩家都能得到特殊颜色的3D羊驼挂饰。



►在羊驼牧场还可以亲手制作有羊驼图案的可爱点心。







◀夏天的时候羊驼毛会被剪掉（收获？），此时会有神秘图案出现在它们身上！









胧月 提供

## 《口若悬河》的黑白熊手办化




《口若悬河》中给人留下最深印象的角色是哪位？这个问题似乎算不上见仁见智，因为几乎所有人都会给出同一个答案，那就是希望峰学园的学院长——黑白熊老师。作为游戏的印象角色和厂商重点宣传的形象，黑白熊以滑稽的外形和讳莫如深的性格征服了所有体验过这款游戏的玩家，无论是凸出的肚脐，还是半边善良半边邪恶的身体，都堪称游戏角色中的经典设计。该PVC已于2月28日发售，售价3990日元，其相关宣传活动也会于3月10日在东京秋叶原展开。该活动无需支付入场费，但是买过PVC的玩家可获得优先入场资格，并得到制作人的签名。游戏制作人寺泽善德在活动上将讲解《口若悬河》的开发秘话以及PVC玩具化的来龙去脉，玩家在现场还能看到黑白熊的各类画作。












栏目主持：苍穹

本辑主题

## 机器人



▲天乡2号，这货也不是高达。不过一旦接受了这种设定的话……

《高达AGE》蓝光碟首周销量不足两千套，不知道各位是怎么看的呢？关于此片个人听到最多的评价是“这货不是高达”，不但高达粉丝们不满意，年纪较小的观众似乎也不买账。不过倒是有一些观众抱着边看边吐槽的心态观赏此片，其实这对该片也未尝不是一件好事？（笑）借此机会，本辑栏目就再来回顾一下以“机器人”为主题的游戏，同样不包括高达游戏在内。当然，这并不是因为个人对高达有什么偏见，只是如果放眼那些名不见经传的作品，更有在沙石中淘金的乐趣。

| 游戏类型 | ACT |
|---|---|
| 游戏年份 | 1992年 |



特别推荐

### 重装机兵 Valken

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP




▲本作非常强调剧情，战斗过程中穿插着大量的通信对话。

在国内提到“重装机兵”，相信大多数人优先想到的是《Metal Max》这个从FC时代就留给玩家无数美好回忆的游戏，但实际上有一款标题中就有“重装机兵”四个汉字的佳作却并不广为人知。本系列有两个分支，以“Leynos”为副标题的两作先后在MD和SS平台发售，而以“Valken”为副标题的两作则在SFC和PS上登场。

SFC平台的《Valken》初代由Masiya公司开发，人设是大名鼎鼎的漆原智志。游戏的剧情设置在2100年，围绕着开采月球资源的权利，世界分为了“环太平洋合众国”以及“欧亚联合”两大阵营，第四次世界大战随之爆发，在前一次大战末期开发出的载人机械兵器——重装机兵成为了战场上的主角。本作的场景非常丰富，包括殖民卫星、宇宙要塞、大气层、阿尔卑斯山脉、漆黑岩洞等。重装机兵Valken有多种装备：连射性能优秀的机关枪、近战专用的铁拳、具有追尾效果的导弹、贯通性极强的激光以及隐藏武器——汽油弹。机体的射击角度可以随时调控，按住L键后则能锁定射击角度自由移动，而在枪林弹雨中还要适时按下R键使用盾牌防御才能稳步推进。机体在快速突进、利用喷射器腾空时都有明显的惯性和重量感，一旦适应后就会感觉操作非常流畅。本作曾于2004年在PS2平台重制，但之后就再也未有新作公布。

游戏类型 S·RPG
游戏年份 1992年



# 特殊部队357

原机种：MD | 模拟器：PicoDriveDS/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

说到大名鼎鼎的“《梦幻模拟战》系列”，相信大多数喜欢战棋类游戏的玩家都不会陌生，而本作同样由Masiya公司负责。剧情设定为2384年，地球人在经过艰难苦战击退了异星人后，很快又勾心斗角起来。许多国家借着抵御异星人的名义加紧研发兵器，拥有极佳适应性和操作共通性的次世代机体“Vector”孕育而生，主角拓也所属的“斯拉修”部队正是一支配备了“Vector”的特殊部队。与其他同类游戏类似，本作的攻击方式分为格斗和射击两种，不过攻击的命中是按照攻击次数分别判定的，比如同一次攻击的三发导弹，可能会有一发命中、一发射失、另一发被盾牌弹开这样截然不同的情况。机师返回母舰后再出击时可以自由换乘机体、选择不同的武器装备，这也切合了剧情方面的设定。游戏的难度不低，且采用了类似《火纹》的硬派设定，角色一旦战死就无法复活。遗憾的是只有16关的流程实在太短，令玩家意犹未尽。



▶战斗画面在今天看来可能有些许呆板，在当时还是颇为惊艳的。

游戏类型 STG
游戏年份 1993年



# EX机动战神

原机种：MD | 模拟器：PicoDriveDS/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

本作是一款火爆刺激的动作射击游戏，玩家需操纵一台造型前卫的机体，为守卫母星与侵略者展开激战。游戏的一大特色是拥有一架辅助机体，地面型为摩托、空中型为战机，它们会自动配合玩家的操作展开攻击，玩家所控制的机体也可以与辅助机体进入合体形态。本作的的操作用到了MD的全部按键，方向键用于控制机体移动或飞行，A、C键控制机体向左或向右射击，X、Z键控制辅助机体向左或向右移动，B、Y键则用于使用特殊武器。乍看上去有些复杂，但实际游戏时手感出色，并不会令玩家手忙脚乱。画面下方除了显示有机体的黄色“装甲槽”外，右下方的“喷射槽”表示机体能在空中持续飞行的时间，一旦喷射器过热需要落地才能冷却恢复，而使用特殊武器时需要消耗绿色的“能源槽”。游戏中设置了多种特殊武器，许多强力的武器都是隐藏在场景中的，能源槽在有太阳光的场景才能自动恢复，因此想要轻松过关还需要对关卡有足够的了解。



◀面对体型巨大的BOSS时往往需要逐个部件破坏才能获得胜利。

游戏类型 A·RPG
游戏年份 2002年



# 自制机器人GX

原机种：GBA | 模拟器：DSTWO/gpSP | 适用机种：NDS/PSP

“《自制机器人》系列”是Noise公司开发的个性作品，初代在1999年登陆N64平台，GBA版是系列的第3作。在游戏的世界中，流行着一种名为“自制机器人”的约30cm高的小型机器人，孩子们可以对其自由组装并展开对战。机器人分为身体、枪械（右手）、炸弹（左手）、副武器（背部）以及特殊芯片5个部分，本作中还首次出现了可变形的机体。随着剧情模式的故事发展，可以获得超过130种部件，玩家间还可利用联机线进行交换。由于机能的限制，本作的战斗在2D场景内展开，画面会随着敌我的距离自动放大缩小。“无重力”是场景的另一大特性，机器人可以自由移动并连续进行冲刺。每种枪械都有两种攻击方式，B键为α式射击、B+R键为β式射击，按下R键为发射炸弹，L键是使用副武器，同时按下L+R键则能发动芯片的特殊能力。本作支持双人联机对战，系列最新作是2006年在NDS上推出的《激斗！自制机器人》。




◀装备画面非常直观，机器人的各部分配置一目了然。

# 便携领域

Nokia发布了808 PureView，这台新手机会是N8的后续机种，搭载Belle操作系统和1.3GHz单核芯片，屏幕为4寸……不过比起这些，拥有4100万像素的摄像头才是其最大的卖点，你没看错，就是4100万无误。这台究竟是相机还是手机已经“傻傻分不清楚”的机器预计今年5月在欧洲上市，售价450欧元。

## 情报室

### 苹果研发氢电池 待机数日不是梦



电池续航能力越来越成为制约便携设备性能升级的瓶颈，据英国《每日邮报》报导，一直竭力走在时代尖端的苹果最近递交专利申请，将为自家产品研发以氢燃料为基础的新移动电池技术，如果这项技术得以应用，除了能大幅提高产品的续航时间外，还有助环保，因为这种电池使用后只会产生电力和水。

氢燃料电池技术并非新鲜事物，目前常见于汽车的产品，但将氢电池用于笔记本电脑和手机却是非常大的挑战，苹果正在想办法克服一些技术上的难题并致力于改善用户的体验。不过，对于电子终端装置使用数日甚至数周后才需要充电的想法，业内普遍认为过于乐观。但也有分析师力挺称，苹果联合创办人乔布斯去世后，新电池技术的突破或许能为苹果注入一针强心剂，不仅能让苹果的产品更具竞争力，也将是改变整个业界的契机。

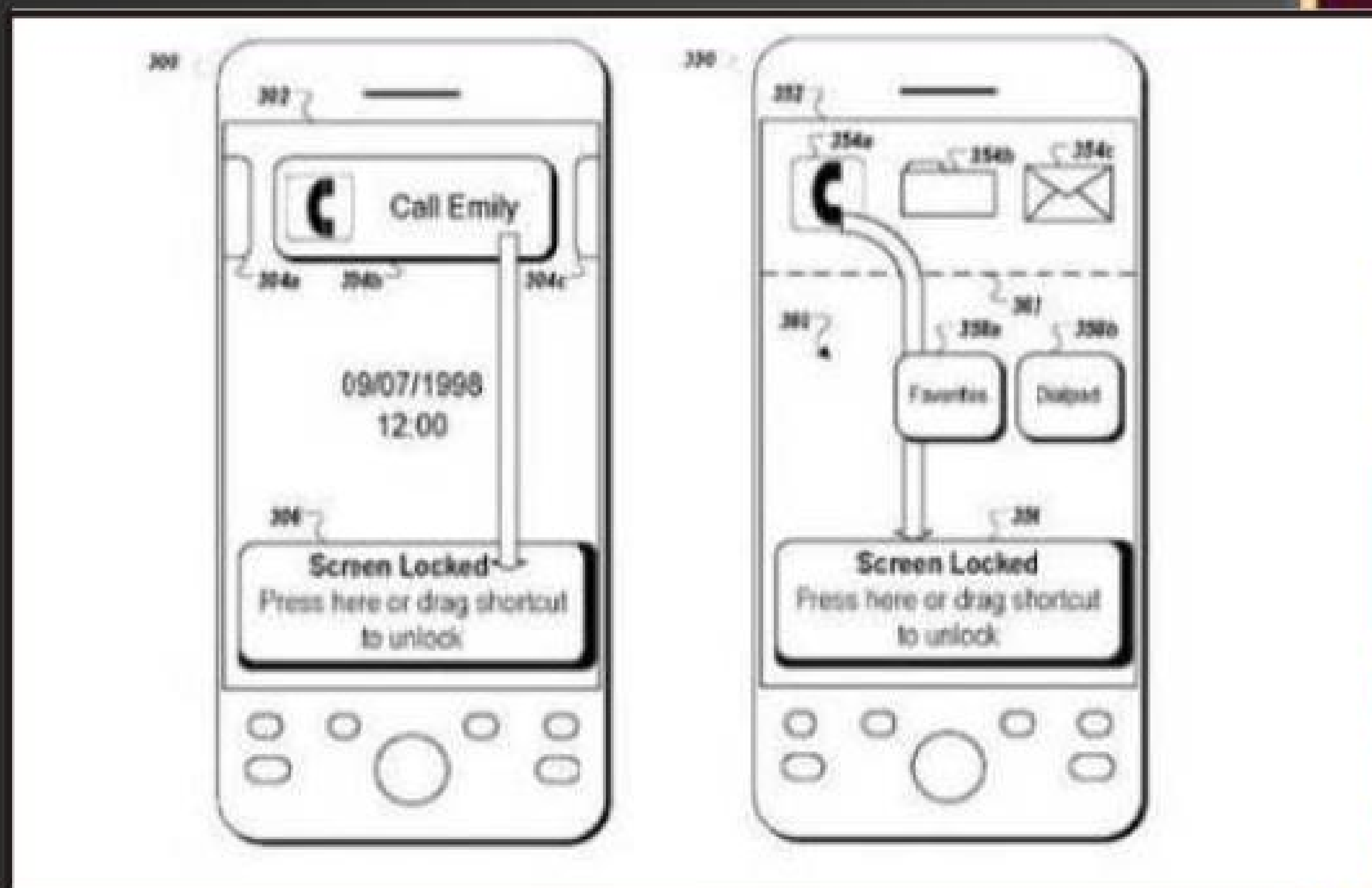
### iPad商标侵权案听证会结束 苹果提请驳回禁售令




2月22日，苹果与唯冠的iPad商标权侵权案的上海听证会结束。唯冠要求苹果上海贸易有限公司停止销售iPad产品，但苹果认为唯冠iPad产品未进入市场，商标权不稳定，申请禁止本案审理。整个庭审持续了4个小时，原告唯冠方面的诉求包括：要苹果停止销售带有iPad商标的产品，拆除店面的相关标识，销毁相关宣传品以及在媒体上刊文消除影响，赔偿诉讼费用一万元等。被告苹果方面出示的一个证据是涉及到关键的iPad商标中国大陆地区的转让协议呈批表，有深圳唯冠的负责人杨荣山在这个表上批了“准”字，这个证据其实在前两天苹果公司对媒体公开的律师函上也提到过，但是随后唯冠方面又做出了反驳，双方的隔空论战延续到了今天的法庭上。最后法院驳回了深圳唯冠提出的“iPad”禁售申请并中止诉讼。

## 谷歌申请全新屏幕解锁专利 或支持语音解锁

众所周知，专利是一把进可杀敌退可自守的武器，但是谷歌的Android系统发展相对iOS较晚，所以一直在很多方面被苹果压制。就在苹果和摩托罗拉为了专利问题纠缠不休的时候，谷歌申请了新的的滑动解锁专利详情，从描述中我们了解到，Android用户只要拖动屏幕顶部的图标到屏幕底部的解锁图标上去即可完成解锁（和HTC Sense有些类似），此外谷歌展示了未来手机可能会采用的全新的解锁方式，比如用户可以以环形的样式进行手指滑动来完成解锁动作，或通过发出的语音命令直接解锁并同时进入邮箱、联系人等应用。




## 传谷歌年底前推眼镜，Android将实时显示信息

据国外媒体报道，多位不具名的谷歌员工透露，该公司将于今年年底前发售能实时显示信息的眼镜，价格与当前的智能手机相当，约为250美元至600美元。据这些谷歌员工称，这款眼镜产品将配置低分辨率的内置摄像头，用于实时监测周围的情况，捕捉有关地理位置、周围建筑物和朋友的信息，整款产品将利用多款谷歌当前的热门软件，以增强显示效果，而非以浏览器网页方式显示信息。这款眼镜将把数据发送到云存储环境，利用谷歌Latitude等产品分享位置信息，利用Goggles搜索图像，搞清楚用户正在看什么，利用谷歌Maps显示周围的景物。



另外，谷歌内部团队一直在积极讨论这款眼镜产品的隐私影响，希望确保人们知道自己的一举一动被佩戴眼镜的人拍摄下来。去年有媒体报道称，苹果工程师也在开发可穿戴计算设备，但苹果的主攻方向是能戴在用户手腕上的计算机。

# 周边屋

莫斯科最近开张了一家苹果产品博物馆，由已经收集苹果设备长达15年的Andrei Antonov创办，这里的藏品包括苹果公司过去30年间生产的各种显示器、键盘及其他硬件，其中大部分设备仍然运行良好。


▲一个摇杆周边。


▲一款绘图软件。


▲iMac G3


◀Macintosh PowerBook，苹果首款便携式电脑，1989年推出，重达20斤。

iOS

## 好无聊 摇一摇



| 类型：娱乐 | 厂商：Hai Jun Xie |
| --- | --- |
| 价格：6元人民币 | 版本：中文版 |







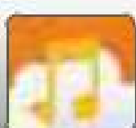




相信很多读者都遇到过无聊到不知做什么好的情况，比如坐车、上厕所时经常都是拿着手机开又关、关了开，但就是无所事事。最近笔者发现一款“无聊专杀”应用，能帮助玩家利用好空闲时间。如同应用的名字，用户在进入界面后要干的事就是摇手机，每摇一次系统都会随机推送一条精选过的笑话或冷知识到手机上，因为内容大都口味偏重，所以保准玩家能一下提起兴致来，这些内容细分为“笑点很奇怪”、“什么都知道一点”、“这些英语很实用”、“文艺青年装×指南”4大类，用户可以在设置中根据自己的喜好进行关注，如果看到其中某一条内容，还可以收藏或分享到新浪微博。总的来说，本应用的针对性很强，随机更新的简短内容既不会太占用户的时间，又能起很好地到起到调剂作用，非常适合在坐公交、课间、开会时拿出来看一看，打发一下无聊时间。

iOS

## 虾米音乐



| 类型：音乐 | 厂商：虾米 |
| --- | --- |
| 价格：免费 | 版本：中文版 |











iOS上的音乐类应用竞争非常激烈，不过上线快一年的虾米音乐却动静不大。最近他们厚积薄发，对应用进行了一次规模很大的升级活动。在最新的版本中，应用保留了清新的界面，在首页中就可以收听到虾米的各种排行榜，而除了可以自行创建的高品质精选集外，还能直接收听虾米电台。值得一提的是，电台的收听变成了方便简洁的轮轴式查找，摇晃手机还能随机进行频道切换。

此次，本应用的另外一个亮点就是云端音乐库概念，用户收藏过的歌曲、歌手、电台都可以记录在相关账号中，无论用的是谁的手机，只要登录账号即可播放自己喜欢的歌曲。此外，虾米的播放器界面也重新进行了设计，左右分别是收藏和分享按钮，点击右上角的小人图标还可以进入艺人歌曲漫游模式，收听和当前艺人风格相似的艺人歌曲。虽说本次虾米的升级相当给力，但是稍显遗憾的是只能单向从iPod播放器备份音乐到虾米，而不能反向操作，这会让一些习惯了原生播放器的用户不太适应，但还是推荐喜欢在手机听音乐的读者尝试一下该应用。

iOS

## 神笔麦克斯

Max and the Magic Marker

■Electronic Arts Nederland ■ACT ■1.99 美元 ■中文版

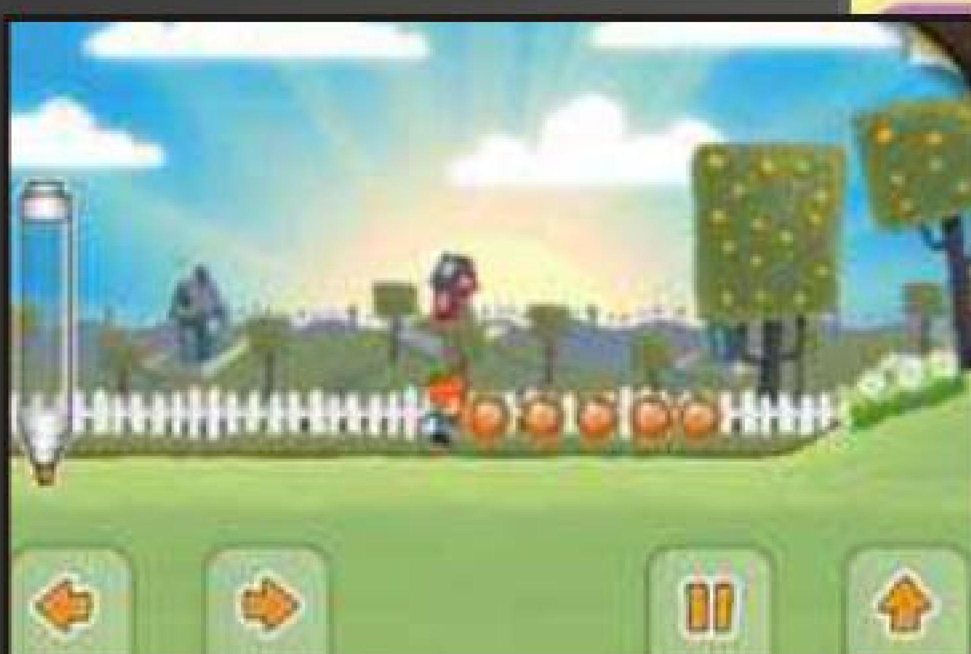


《神笔麦克斯》原是PC平台上一款颇具创意的过关游戏，而移植到iOS平台后让游戏的“画笔”操作概念有了更大的发挥空间。本作画面延续了PC版的手绘2D风格，关卡中玩家需要根据具体情况通过画出台阶、桥梁、圆球等物件来帮助麦克斯通过障碍，比如在喷泉上画一个盖子能让水托住它并形成一个平台；在翘翘板的上方随便画一个物件让其落下就能形成一个跳板，可以帮助玩家飞跃到更高的地方。不过值得注意的是，在游戏中画东西会消耗画面左边的墨水，玩家除了通过点击笔管回收墨水外，还可以在关卡内捡墨水胶囊进行补充。由于本作的自由度很高，一个谜题的解法往往不止一种，多变的可能性 使得游戏乐趣也得到了极大提高，即使是重复玩也会有不同的感觉，喜欢动脑筋的玩家不要错过本作。







iOS

## 黑暗旅行

Contre Jour

■Chillingo ■PUZ ■2.99 美元 ■英文版

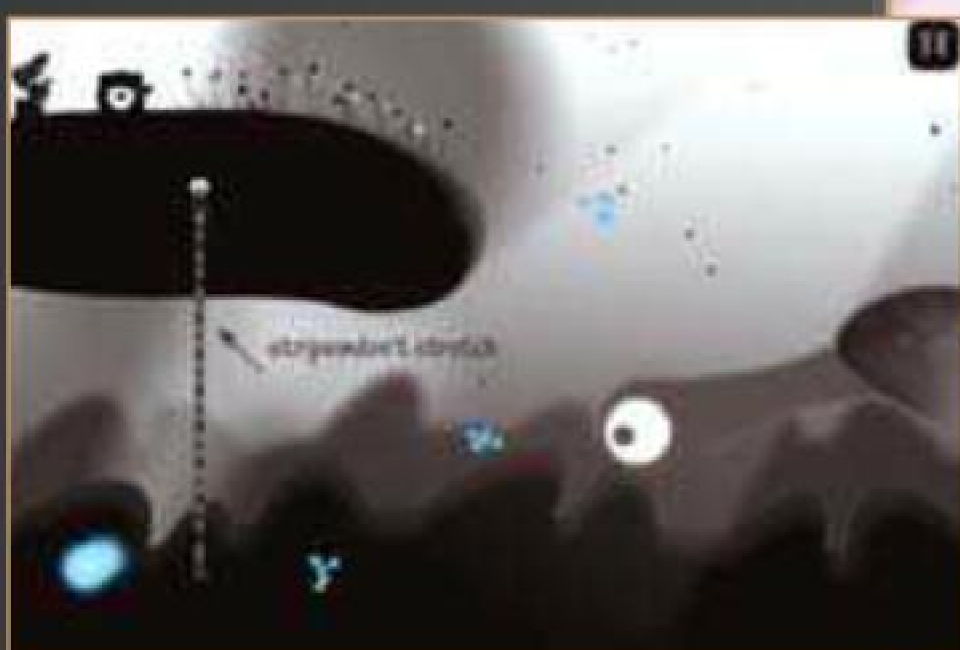


《黑暗旅行》是一款风格独特的游戏，曾在E3大展上获得过不少赞誉。本作的特别之处主要是体现在细腻的画面上，黑色的主色调和一些零星的光线点缀给人一种华丽又神秘的感觉。操作方面，玩家需要用手指改变地形，使黑色小球进行滚动或停止，同时可以利用绳索、滑轮等工具让小球到达指定的目的地。举个例子，橡皮筋的作用就非常多，既能起到穿针引线的效果，又可以把球荡到很远的地方，而多条橡皮筋还能起到弹射作用。




游戏中用到的概念和工具都不复杂，但是想要收集到每关的三个光点还是有很高难度的，收集到的光点数量直接影响到是否能解锁隐藏关卡，所以还是要花些时间去寻找的。另外要说的是，本作的音乐素质不错，由作曲家David Ari Leon负责制作，让玩家在开心游戏的同时还能够享受到美妙的听觉体验，推荐给喜欢解谜类游戏的玩家。





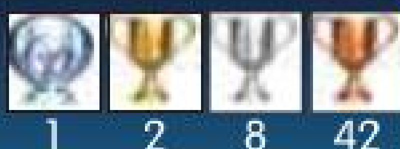


# 白金殿堂

栏目主持：苍穹

随着PSV的发售，掌机平台也迎来了“奖杯”系统。本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

## 无瑕传说R



1 2 8 42



日版

◆NBGI◆RPG◆2012年1月26日
◆白金难度：7◆白金所需时间：约100小时
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无



白菜

### 白金综述

如果某读者是一名奖杯控，那么我想他不应该选择这款游戏来完成刷奖杯的目的，因为本作的白金时间实在是太长了。其中某些奖杯根本就是刷时间的硬性指标，完全没有节省时间的捷径（例如“プレイ时间が100时间を越えた”这种硬是要求100小时的）。由于想要白金最少也要二周目，而且“低レベルクリア”和“全キャラレベルMAX达成”+“スピ-ド ゲ-マ-”这三个奖杯的达成条件非常冲突，所以建议玩家以三周目为最终目标：一周目通关后在斗技场刷一下GRADE值；二周目购买各种强力特典（参考本辑的“研究中心”），然后在完成“全キャラレベルMAX达成”+“スピ-ド ゲ-マ-”之余拿到所有可能完成的奖杯，顺便练一下魔剑的攻击力；接着三周目再完成最后的“低レベルクリア”，以及二周目流程中不小心漏掉的奖杯。



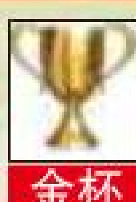
### 奖杯列表

| 奖杯 | 名称 | 获得方法 |
|---|---|---|
| 白金 | テイルズ オブ イノセンス R マスタ- | 获得其他所有奖杯 |
| 铜 | 初めてのガ-ド カウンタ- | 第一次成功防御反击 |
| 铜 | 初めてのミッション | 第一次达成战斗任务 |
| 铜 | 200コンボ达成 | 达成200连击 |
| 铜 | 天术マスタ- | 孔威习得所有可习得的天术 |
| 铜 | 秘奥义制覇 | 看过所有角色的秘奥义，包括第二秘奥义 |
| 银 | レイヴLV4最大时间 | 战斗中气合LV4最长持续时间超过60秒 |
| 银 | レイヴLV4总时间 | 气合LV4持续总时间超过10分钟 |
| 铜 | スピ-ド ゲ-マ- | 15小时以内通关 |
| 铜 | プレイ时间が100时间を越えた | 游戏时间超过100小时 |
| 铜 | 100万ガルド 贮めた | 持有金超过100万ガルド |
| 铜 | 1000万ガルド 使った | 消耗了1000万ガルド |
| 铜 | 敌を2000体击破 | 击破2000个敌人 |
| 铜 | 战斗回数が1000回以上 | 战斗次数超过1000次 |
| 铜 | サ-チガルド マスタ- | 特技“サ-チガルド”使用次数超过250次 |
| 铜 | ロ-バ-アイテムマスタ- | 特技“ロ-バ-アイテム”使用次数超过500次 |
| 铜 | スタイルマスタ- | 习得全角色的スタイル技能 |
| 银 | 全キャラレベルMAX达成 | 全角色等级到达LV200 |
| 银 | モンスタ-图鉴コレクタ- | 完成怪物图鉴全收集 |
| 铜 | スキットコレクタ- | 完成杂谈全收集 |
| 铜 | 称号を10个获得 | 全角色每人都拥有10个称号 |
| 铜 | 称号を20个获得 | 全角色每人都拥有20个称号 |
| 银 | 称号制覇 | 全角色获得所有的称号 |
| 银 | 宝箱コレクタ- | 回收一定程度的宝箱 |
| 铜 | 世界踏破 | 走遍世界每个角落 |
| 铜 | 料理マスタ- | 全角色料理等级到达MAX |
| 铜 | 低レベルクリア | LV30以下通关 |
| 铜 | 五色の英雄 | 完成有关シンジャ-ファイブ的所有剧情 |
| 铜 | 初めての温泉 | 第一次进入温泉 |
| 铜 | 狙击手击破 | 击破狙击手 |
| 铜 | 魔界の魔物を击破 | 击破ネガスィオンデロ-ズ |
| 铜 | ギガンテス击破 | 击破ギガンテス |
| 铜 | 用心棒击破 | 击破商人家里的保镖 |
| 铜 | 暗の住人を击破 | 击破マッキア・グラ-ヴェ |
| 铜 | チトセ击破 | 击破千岁 |
| 铜 | シアン击破 | 击破希安 |
| 铜 | ガ-ド ル击破 | 击破加德鲁 |
| 铜 | アルベ-ル击破 | 击破阿鲁贝鲁 |
| 铜 | ハスタ击破 | 击破哈斯塔 |
| 金 | マティウス击破 | 击破玛提乌斯 |
| 金 | 异界の守护者を击破 | 击破ロテュスデリュイ-ヌ |
| 铜 | 斗技场初级クリア | 斗技场シングル模式，パ-ティ-战初级通过 |
| 铜 | 斗技场中级クリア | 斗技场シングル模式，パ-ティ-战中级通过 |
| 铜 | 斗技场上级クリア | 斗技场シングル模式，パ-ティ-战上级通过 |
| 银 | ハ-ツ兄妹击破 | 击破琥珀、翡翠兄妹 |
| 银 | ミラ击破 | 击破米拉 |
| 铜 | イリアとの绊 | 卢卡与伊莉娅羁绊达到最高 |
| 铜 | スパ-ダとの绊 | 卢卡与斯帕达羁绊达到最高 |
| 铜 | アンジュとの绊 | 卢卡与安洁羁绊达到最高 |
| 铜 | リカルド との绊 | 卢卡与利卡路德羁绊达到最高 |
| 铜 | エルマ-ナとの绊 | 卢卡与艾尔玛娜羁绊达到最高 |
| 铜 | コンウェイとの绊 | 卢卡与孔威羁绊达到最高 |
| 铜 | キュキュとの绊 | 卢卡与秋秋羁绊达到最高 |

## 难点奖杯打法



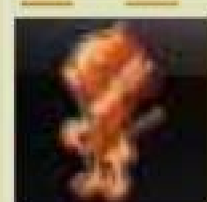
### 异界の守护者を击破


金杯

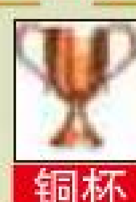


### 称号制霸


银杯

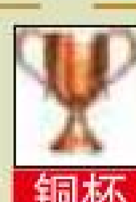


### スタイルマスタ-


铜杯



### 五色の英雄


铜杯

请参考本辑“研究中心”的详细介绍。由于每个角色都有部分技能是根据称号获得来解放的，所以“**スタイルマスタ-**”就搭着“称号制霸”一起完成吧。



### 200コンボ达成


铜杯

推荐操作角色为艾尔玛娜。**スタイル**技能装备**ヘビィショット**（OVL中攻击命中后敌人硬直加长）、**リミットブレイク**（OVL中无视技连携可以随意取消）、**エクステンド**（OVL时间加长）、**インフィニティ**（OVL中所有术技不消耗TP）和**デストロイ**（攻击破钢体效果两倍）。术技只使用秘技“爆牙弹”。同伴的作战为手数战斗，并且不使用秘奥义和能够将敌人浮空的术技。推荐队伍组成为艾尔玛娜、斯帕达、伊莉娅和孔威。在最终BOSS战第一形态战中，打破钢体后立刻发动OVL，接下来一直使用爆牙弹，很轻松就能超过200连。完成这个奖杯比较重要的一点就是要封印队友的浮空技，而且敌人的体型要大。



### 秘奥义制霸


铜杯

该奖杯的完成条件是观看所有角色的第二秘奥义。第二秘奥义的获得方式请参照《掌机王SP》第175辑“攻略透解”中**バルカン**武器收集支线任务表格。

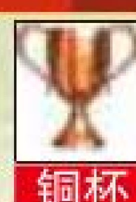








### 世界踏破


铜杯

世界踏破不是指去过所有的城镇、迷宫与房间，而是指用飞行船将世界地图上所有土黄色的部分都探索并抹去。知道方法以后应该很容易就能完成。



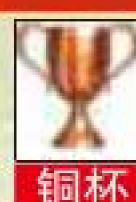
### 宝箱コレクタ-


银杯

回收全部宝箱后大约有20个多出来的。注意“战舰**ラヴェンデル**”、“飞行船**ウェントス**”、“天空城”以及“**グリゴリの里**”剧情过后的小船都是无法再次进入的迷宫，一定要将里面的宝箱全部收集完成。还有城镇中的所有房间最好都去转一下，打不开的门让秋秋领队就能打开。该奖杯只计算当前周目的宝箱总数。



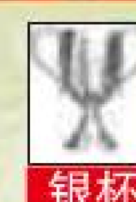
### 低レベルクリア

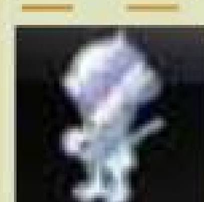

铜杯

最轻松的方法是在前一周目先将魔剑**ネビリム**的攻击力练出来，然后再继承全道具。如果不想练，那么也可以给角色继承技能，然后通过装备不获得经验的技能“**エクスキャンセル**”来控制自己的等级。

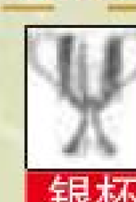


### ハ-ツ兄妹击破


银杯



### ミラ击破


银杯

完成斗技场上级的战斗后，**ハ-ツ**兄妹会在组队战中乱入，**ミラ**则是乱入单人战。对**ハ-ツ**兄妹战中，要先解决哥哥翡翠。对**ミラ**战则是事前准备比较重要，**ミラ**是全属性耐性，因此不要拿带属性的武器和术技去跟她交战。对策到位的话大概在75级左右就能将其击倒，当然要等级碾压也无妨。



## モンスタ-图鉴コレクタ-



银杯



## スキットコレクタ-



铜杯

通关后在继承特典中购买“**モンスタ-图鉴全解放**”和“**スキットプレイヤ-全解放**”就能瞬间完成这两个奖杯。每个需要GRADE1000点。



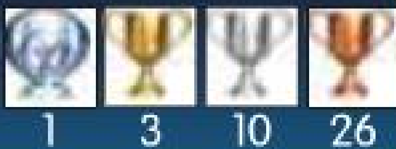
## 天术マスタ-



铜杯

除了按等级获得的术之外，孔威能够通过承受敌人的术攻击（防御都可以）来学习到该术。全程能够学得26种，玩家可以参考右边的表格来有的放矢。

| 名称 | 属性 | 等级 | 习得方法 |
|---|---|---|---|
| ファイアボール | 火 | 初级 | 斗技场单人战初级的法师 |
| スパイラルフレア | 火 | 中级 | ケルム火山的ファイア・ソウル |
| エクスプロ-ド | 火 | 上级 | 北の战场下半图的レグヌムシュ-タ- |
| アイスニ-ドル | 水 | 初级 | 斗技场单人战初级的法师 |
| スプレッド | 水 | 中级 | 神待ちの园的アイスソウル |
| インブレイスエンド | 水 | 上级 | 商业都市マムートー大地图的ネペンテス |
| スト-ンブラスト | 地 | 初级 | ガルポスジャングル的ナ-ガ |
| マッシブロック | 地 | 中级 | ガルポスジャングル的ナ-ガ |
| グランドダッシャ- | 地 | 上级 | 北の战场下半图的レグヌムシュ-タ- |
| ウィンドカッタ- | 风 | 初级 | アシハラ王墓的スピリット |
| クロスウィンド | 风 | 中级 | ガルポス果树园的フラワ-パタ-ン |
| サイクロン | 风 | 上级 | 北の战场上半图的テノスシュ-タ- |
| ライトニング | 雷 | 初级 | ナ-オス基地的レグヌムハンタ- |
| スパ-クウェブ | 雷 | 中级 | 斗技场单人战EX级的哈斯塔 |
| サンダ-ブレ-ド | 雷 | 上级 | 斗技场单人战EX级的哈斯塔 |
| フォトン | 光 | 初级 | ガルポス果树园的フラワ-パタ-ン |
| レイ | 光 | 中级 | 黎明の塔的教团特殊术师 |
| グランドクロス | 光 | 上级 | 黎明の塔的教团特殊术师 |
| シャドウエッジ | 暗 | 初级 | アシハラ王墓的スピリット |
| デモンズランス | 暗 | 中级 | レムレ-ス湿原的ボ-ンヘッド |
| ブラックホ-ル | 暗 | 上级 | 斗技场单人战EX级的千岁 |
| ピコハン | – | 初级 | レグヌム卡的セブンスタ- |
| スポイル・ウェポン | – | 初级 | ガルポスジャングル的ナ-ガ |
| スポイル・ア-マ- | – | 初级 | レグヌム钟乳洞的マ-マン |
| スポイル・マインド | – | 初级 | アシハラ王墓的スピリット |
| スポイル・レジスト | – | 初级 | 北海上的ポルタ-ガイスト |



## FIFA足球



1 3 10 26



美版

◆EA Sports◆SPG◆2012年2月22日
◆白金难度：5◆白金所需时间：约120小时
◆在线或联机奖杯：有◆硬件要求：无

纸鸢



### 白金综述

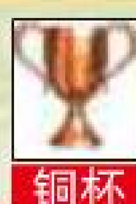
比起家用机版，PSV版《FIFA足球》的奖杯获得没有太多技巧性的难点，通过较高难度操作才能获得的奖杯不多，并且大都只要完成一次即可。3个金杯的共同点就是非常些耗费时间，分别是“自己创造的虚拟球员累积参加100场比赛”、“参加在线排名赛100场”和“游戏总时间50小时以上”，反正只要时间足够，获得起来反而没有什么难度。反倒是某几个铜杯和银杯获得起来需要点技巧。最麻烦的还是网战部分的几个奖杯，如果没有足够好的无线网络，就算水平再好，想要取得也无从谈起。

### 奖杯列表

| 奖杯 | 名称 | 获得方法 |
|---|---|---|
| 白金 | Soccer Legend | 解锁游戏中的所有奖杯 |
| 铜 | Pinpoint Accuracy | 使用触摸屏或者背触板得分 |
| 银 | Sharp Shotter | 使用触摸屏或者背触板得分50次 |
| 铜 | Pressure is On | 使用触摸屏或者背触板攻入一个点球 |
| 铜 | You Pointing at Me? | 使用触摸屏完成一次传球 |
| 铜 | Thread the needle | 使用触摸屏完成一次长传 |
| 铜 | Nimble Fingers | 接到触摸屏传出的球，使用触摸屏或者背触板得分 |
| 银 | Pass Master | 使用触摸屏完成100次传球 |
| 铜 | All My Own Work | 手动控制一场比赛，并取得胜利 |
| 铜 | Safe Hands | 做守门员时，关闭辅助后进行一场比赛 |
| 铜 | Perfect Keeping | 在Kick-Off比赛中充当守门员，并取得100%的扑球率 |
| 银 | Once in a Lifetime | 任意比赛充当守门员时获得进球 |
| 铜 | Aerial Threat | 使用一名拥有Aerial Threat Playmaker Speciality技能的球员攻入一粒头球 |
| 铜 | Platmaker | 使用一名拥有Playmaker Speciality技能的球员助攻一次 |
| 铜 | Poacher | 使用一名拥有Distance Shooter Speciality技能的球员在禁区外攻入一球 |
| 铜 | Woodwork and in! | 击中门框并进球 |
| 铜 | Training Time | 初次进入训练模式 |
| 铜 | Back of the Net | 在竞技场进5个球 |
| 铜 | Warming the Gloves | 在竞技场进行10次扑救 |
| 银 | Home and away | 在游戏中所有的球场中参加过比赛并全部获胜 |
| 铜 | Home maker | 更改任一球队的默认主场 |
| 金 | FIFA for Life | 总游戏时间超过50小时 |
| 银 | Around the World | 和所有联赛的至少一支队伍进行过比赛 |
| 铜 | In the Game | 创建一个虚拟球员 |
| 银 | Rising Talent | 使用自己创造的虚拟球员取得100点成长点数 |
| 金 | Virtual Legend | 自己创造的虚拟球员累积参加100场比赛 |
| 铜 | Against the Odds | 在线排名赛中使用实力较弱的球队战胜强队 |
| 铜 | Experimental | 在线排名赛中连续使用5支不同的球队参加5场比赛 |
| 铜 | In for the Win | 在线排名赛中使用实力较弱的球队将强队拖入加时赛 |
| 银 | Good From | 在线排名赛中连续5场不败 |
| 金 | Hundred and Counting | 参加在线排名赛100场 |
| 铜 | Mastermind | “生涯模式”中用任意替补球员并攻入一球 |
| 铜 | Good Week | “生涯模式”中入选周最佳阵容 |
| 铜 | Great Month | “生涯模式”中获得月最佳教练称号 |
| 银 | Established Keeper | 以守门员的身分在“生涯模式”中完成一个赛季 |
| 银 | It's in the Blood | 在“生涯模式”中从球员转型成为教练（或者从球员转型成球员兼教练） |
| 银 | Folklore | 在“生涯模式”中以球员的身分成为传奇 |

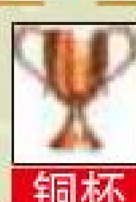


## All My Own Work





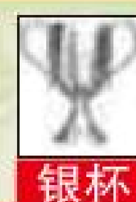

## Safe Hands




和家用机版一样，PSV版《FIFA足球》可以将游戏中的所有操作从电脑自动操作转换成玩家手动操作，在主菜单的CUSTOMISE–SETTINGS–CONTROL SETTINGS中，将第一项要调整至Manual，第二项要调整至None，第三项要选择Off，其余的自动（Assisted）全部改为手动（Manual），然后进行一场比赛，并取得胜利，这样就可以开启All My Own Work这个奖杯了。全手动操作难度比较大，不过PSV版的好处是有触摸操作和背触板操作，开着这两项进行游戏的话不会影响到这个奖杯，所以只要开着这两项，然后再手动操作，赢下一场比赛简直易如反掌。另一个Safe Hands是在扮演守门员的时候，将所有的自动（Assisted）操作全部转换为手动（Manual），并且在开始比赛前将有利于守门员的2个选项调至Off，这样进行一场比赛，不论胜负都可以获得Safe Hands。



## Rising Talent




虚拟球员一开始的数值不会太高，不过通过不断地比赛磨练，他的成长点数会慢慢上涨，所以玩家务必要把他安排在自己最喜欢使用的球队中，这样才能多参与到比赛中。在平时的比赛中，要对虚拟球员做到无微不至的照顾，比如担任前锋的时候，把所有的进球机会都让给虚拟球员完成；在竞技场里，则要多做一些平常不会做的事情，例如超远距离射门、花式过人等。如果仍然觉得成长不够快的话，那么就把所有的位置都踢一遍，担当前锋的时候，尽量让他多过人、多进球；担当中场的时候，所有的助攻都尽量让他完成；担当后卫的时候，无论铲球、抢断还是扔界外球的粗活脏活都主动承担。这样用不了几场比赛，100点的成长就可以在不知不觉中获得了。（PS：虚拟球员的总成长点数是400点，100点确实只是小儿科。）



## Established Keeper




用守门员在“生涯模式”中参加一整个赛季的比赛，这实在是非常浪费时间和无聊的玩法，好在这个奖杯可以通过系统的一个漏洞获得。首先，玩家开启的“生涯模式”中的主角要选定为自己的虚拟球员，这样可以先用虚拟球员（无论他是什么位置，前锋、中场或者后卫都可以）玩一个赛季，然后在一个赛季快要结束的时候进行存档。接着到主菜单里，在VIRTUAL PRO（虚拟球员）模式中将自己的虚拟球员改为守门员，然后回到“生涯模式”，直接选择“End Season”，然后系统就会认为玩家是以守门员的身分完成了整个赛季的比赛，从而获得该奖杯。



## Once in a Lifetime




想要操纵守门员在比赛中进球并获得奖杯，方法是多种多样的。最简单的办法是本方获得点球时，在即将主罚的时候按下R键，然后会出现一个球员名单，这时候选择让守门员来主罚，踢进即可。对于有一定脚法的守门员，任意球射门同样也是可行的。另一个方法是在比赛中扮演守门员，完全放弃本方的防守，蹲守在对方门前伺机射门，只要调低游戏难度，迟早可以进球。虽然放弃了球门可能导致本方不断失球，但是为了奖杯，这时候比分已经不再重要。



## Aerial Threat




本作的头球得分有点强到令人发指的地步，随随便便一个球员都可能变成恐怖的头球得分手。但是这个奖杯的获得方式是要拥有Aerial Threat Playmaker Speciality技能的球员攻入一粒头球才行。其他几个需要特殊能力球员完成的奖杯几乎随便使用豪门球队就可以在不经意间开启，惟独这个比较困难，因为拥有该技能的球员不多，笔者推荐意甲拉齐奥队（Lazio）的25号前锋克洛泽（M.Klose）。

# 欧美流行风







栏目主持：纸鸢

2月22日，PSV在欧美发售，Sony的广告攻势随之而来。在欧冠赛场上，Sony将之前“PlayStation 3”的广告牌统统卸下，换成了全新的带有“VITA”字样的广告牌，Sony对自家这位新小公主的喜爱不言而喻。这一次的“欧美流行风”中，纸鸢就来和大家说说欧洲足球和游戏之间的那点事儿。

## 从欧冠广告说起




▲今年2月的欧冠比赛中，已经可以看到场边蓝底的广告牌上的“PS VITA”字样了。

前言中已经说到了“欧冠”的广告，那么我们就从欧冠的广告说起吧。欧冠，全称欧洲冠军足球联赛（UEFA Champions League），是由欧足联举办的、欧洲所有足球俱乐部都有权利参与的一项大型足球赛事。对于球迷来说，这个比赛的最大看点是欧洲那些豪门球队之间的碰撞，一直以来，Sony都是欧冠的主赞助商之一，因而球迷们总是能在电视转播中看到和Sony产品相关的广告牌，像是笔记本Vaio系列、电视机Bravia系列等都是欧冠赛场上的常客。当然这些广告牌中少不了PlayStation系列，从PS2到PSP再到这两年的PS3和刚刚被换上去的PSV，随着每年欧冠比赛如火如荼地展开，PS系产品的影响力也在足球人群中普及开来。

关于PlayStation广告牌和欧冠，还有一个有趣的小故事。众所周知，著名足球游戏“《胜利十一人》系列”相比主要竞争对手“《FIFA》系列”的一大劣势就是授权度不如后者，因为《FIFA》有国际足联这个来头巨大的组织撑腰。于是《胜利十一人》的开发者Konami只得另辟蹊径，开始和欧足联接洽，并通过努力获得了欧冠在《胜利十一人》中的实名授权。实名授权意味着一切都要还原真实，无论是比赛的赛制，还是球场的规模——当然也包括球场里的广告牌。于是，在如今的《胜利十一人》新作中，玩家在玩欧冠模式时，总是会在画面中看到PS3的广告在眼前闪现，如果玩的是PS3或者PSP版还说得过去，反正都是“自己人”嘛；而假如正好玩的是X360版，那就真的有点悲催了，明明玩的是微软的主机，但是游戏里却正大光明地做着PS3的广告。







▲PSP版《WE2012》的游戏画面，和现实中一样，PS3的广告牌总出是现在电视转播中最关键的位置，例如球场的正中央和球门的背后。

## 游戏厂商赞助欧洲球队

比起Sony来说，其他的电视游戏厂商很难在足球领域里如此挥金如土，但这并不代表他们从未染指过这一领域。在上世纪90年代中后期，两个老牌电视游戏厂商任天堂和世嘉都曾有过赞助欧洲足球俱乐部的情况，并且赞助方式上都选择了含金量较重的一块——那就是球衣的胸前广告。




当时任天堂赞助的球队是意甲的佛罗伦萨队，彼时的佛罗伦萨虽然成绩不算稳定，但是队中的当家球星、人称战神的阿根廷人巴蒂斯图塔却是无人不知，虽然球队很难有机会夺得意甲冠军，但是巴蒂本人却多次蝉联意甲联赛的最佳射手这一殊荣，这也在一定程度上带动了整个球队的知名度。




反观世嘉，他们赞助的则是来自英超的阿森纳队，阿森纳一直是英超的豪门球队之一，而且是欧冠等比赛的常客，所以从对企业知名度提升的结果上看，显然是世嘉和阿森纳的合作更加有效。世嘉赞助阿森纳期间，阿森纳的黄色队服胸前印有“SEGA”字样，红色以及天蓝色的队服上则印着当时世嘉正在力推的家用机DC的全称“Dreamcast”字样，当年穿着这两种版本球衣的阿森纳队也确实给不少电视游戏爱好者留下了深刻的印象。纸鸢本人当时正在上初中，作为一个只拥有MD主机的玩家，也曾经购买过一件黄色的、印有SEGA字样的阿森纳队服，还因此喜欢过阿森纳队。

欧美的一些游戏制作小组也有赞助欧洲球队的经验，例如Eidos就曾经赞助过曼城队。可能Eidos这个名字大家并不熟悉，不过说起他们的招牌游戏“《古墓丽影》系列”的话，相信你一定不会陌生。当时中国球员孙继海正是效力于该队，那时候的曼城还没有升级到英超联赛，在更低一级别的联赛中奋斗着。后来曼城晋升英超之后，可能是赞助费用提升的缘故，Eidos取消了这项合作。

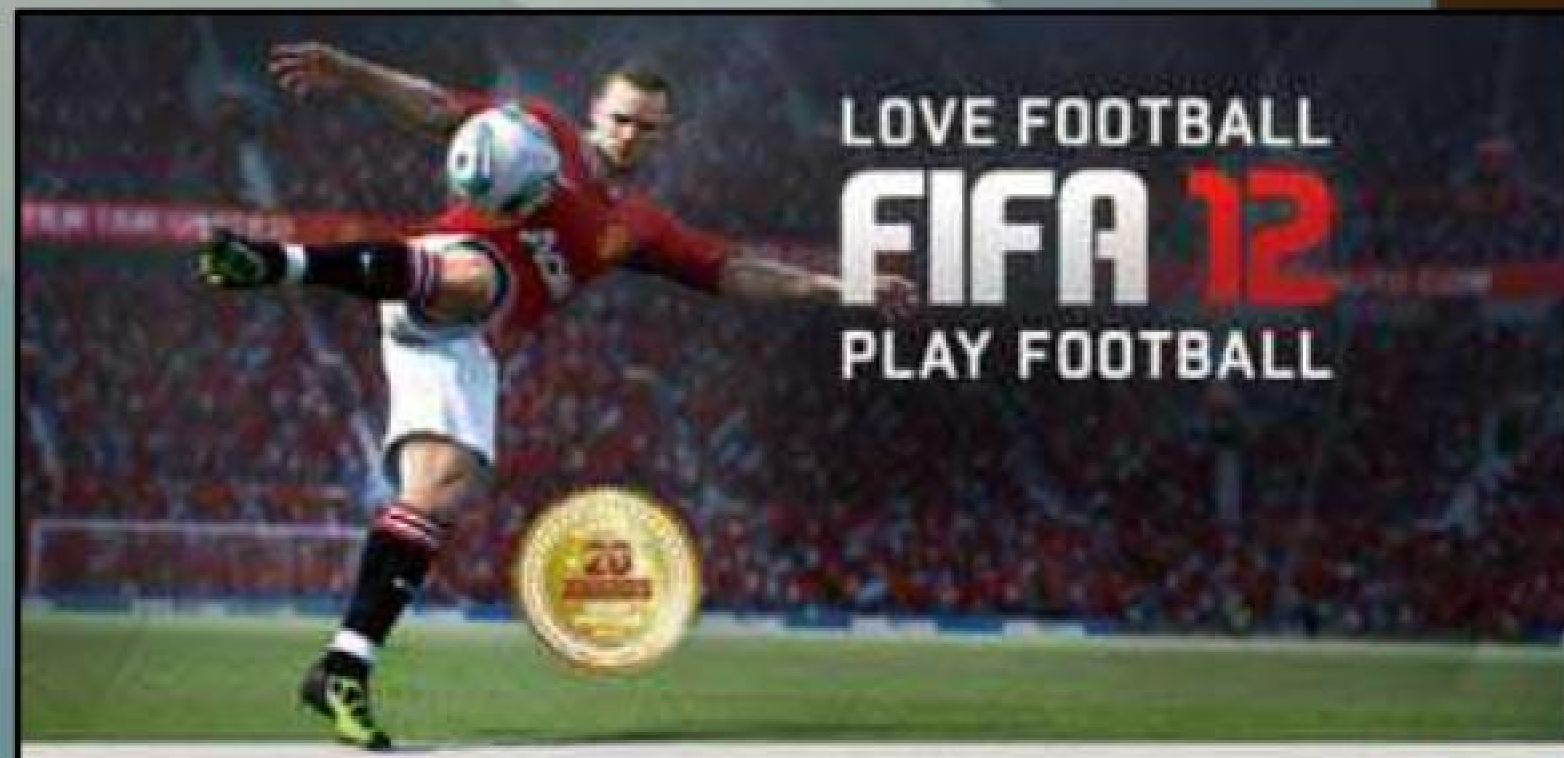



## “《FIFA》系列”与FIFA

其实欧洲足球和游戏圈的故事还有许许多多，搞赞助只是一个比较明显的例子。比起上述的几个赞助的例子，可能足球和游戏世界最大的互惠互利还要算是“《FIFA》系列”和FIFA之间的了。

球迷都知道，FIFA其实就是国际足联的简称，它可能是世界上惟一一个权利不比国际奥委会低的单项体育组织协会。有一个简单的例子可以说明，那就是在奥运会的足球比赛中，每支参赛球队都只能由23岁以下的球员组成（有时可以有3名超龄球员），只有世界杯才可以随心所欲地派出任何年龄的球员去参加，这么做的目的在于保护由FIFA举办的世界杯的观赏性和权威性。FIFA之所以有这么大的权利，说到底还是足球贵为世界第一运动的原因吧。

“《FIFA》系列”因为有FIFA这棵大树的庇佑，所以多年来一直卖得不错，过去在对真实比赛的还原上被《WE》比得体无完肤，但仍然靠着“FIFA”这块招牌大卖。可喜的是，到了今天，《FIFA》本身也成为了非常精彩的足球游戏，得到了大量球迷玩家的认可，成为了真正真实性和可玩性兼具的SPG佳作。




▲“《FIFA》系列”最新作《FIFA 12》仍然在多平台上大卖。

# 游戏美图秀

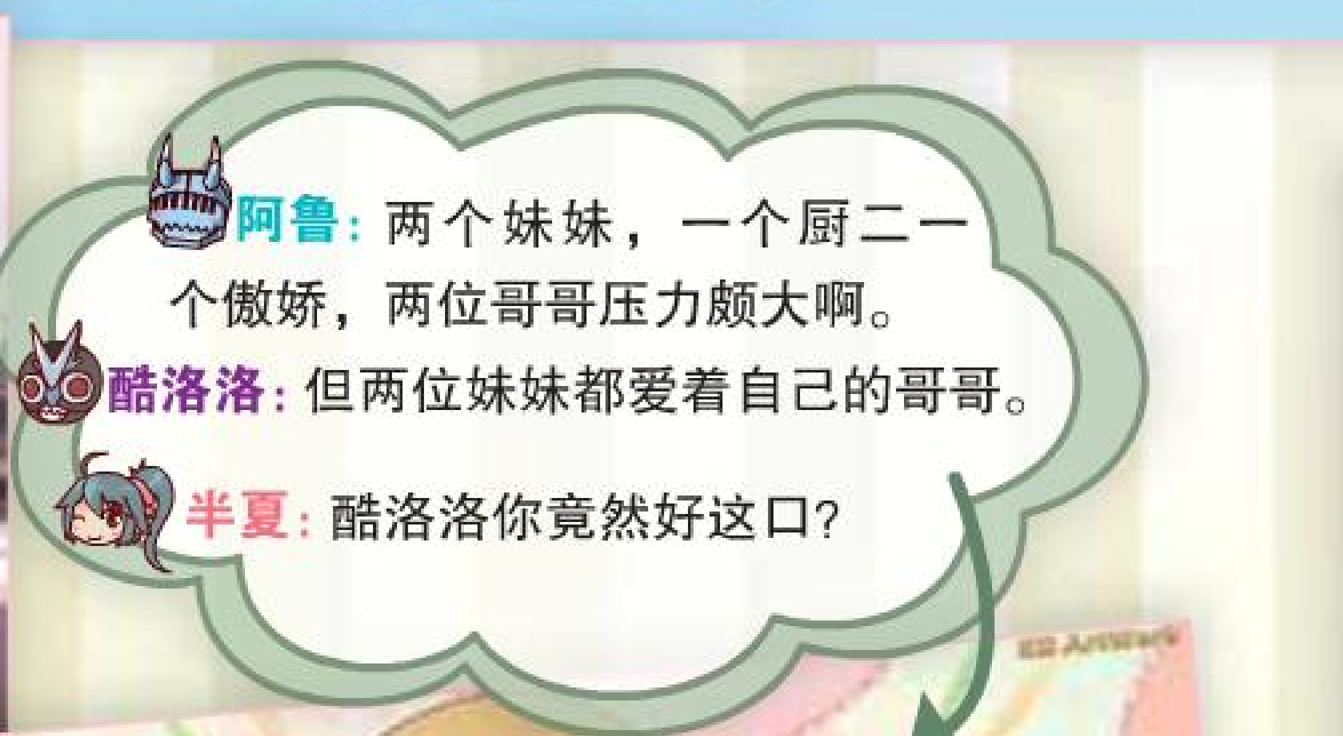
阿鲁

经过短暂的延期之后，《我的朋友很少》的游戏总算是发售了。这部由轻小说改编的动画算是本人近期比较喜欢的作品之一，在这里向广大读者推荐一下，看过这次的“美图秀”后不知能拉多少读者入坑呢？
















**白菜：**这个动作……很犯规啊！

**阿鲁：**这就是肉的逆袭吗……







**阿鲁：**小鸠，你整天缠着哥哥，你家兔子不依啦！



**白菜：**幸村身边惊现QB！











# JOJO

各位读者中想必有不少都是PM的老粉丝吧，而本辑的美女嘉宾不但喜欢玩Cosplay，还是一位PM老玩家哦，那现在就为大家请出本辑的游俏小筑嘉宾——JOJO。（话说正准备与本辑嘉宾采访的时候，隔壁部门的某小编突然发起了三国杀……）

昵称：JOJO
年龄：18
身高：163cm
生日：10月29日
职业：学生
星座：天蝎
性格：率直
喜欢的游戏：《空之轨迹》、《口袋妖怪》、《怪物猎人》
喜欢的动漫：《火影忍者》、《我们的存在》、《交响情人梦》、《罪恶王冠》
喜欢的颜色：粉红、桃红、黄色
喜欢的电影：好看就喜欢
喜欢的音乐类型：抒情
喜欢的异性类型：像《我们的存在》里的矢野元晴那样的人，爽朗元气又有神秘感。
口头禅：思考

## 游俏小筑





（下午五点）

**JOJO：**今天晚上是做采访是吧？

**酷洛洛：**晚上我得陪某几个小编打《三国杀》，所以你叫我的话就可以甩掉他们了（奸笑）。

**JOJO：**哈哈，那一会见。

**酷洛洛：**好。

（三小时之后）

**酷洛洛：**大家好，又到我们“游俏小筑”的栏目了（主持状），那现请JOJO给各位做个介绍吧。

**JOJO：**大家好～我叫JOJO，是天蝎座的女生，喜欢看动画看漫画，喜欢的偶像是山田凉介，喜欢的二次元男性是佐助、矢野元晴，是个吃货，幸运物和最喜欢的动物是皮卡丘。

**酷洛洛：**JOJO现在是在校高中生？

**JOJO：**恩，在校的高三学生，刚刚18岁了。

**酷洛洛：**本人离开校园也有好几年了，话说现在高中的作业功课是不是依然很痛苦？

**JOJO：**其实我是职高啦，学的专业是商贸日语，三年下来其实作业功课什么的不算太多太辛苦，只是学的专业技能都要花功夫去把握，现在日语水平都算可以。

**酷洛洛：**那将来是打算专攻日语方向咯？

**JOJO：**如果学有所成的话最想当的当然是翻译行业，不过这是很难的，归根究底还是要学好日语才行，也有想过是把日语运用到某些行业里面啦，也有想过当个很热血的日语老师啦，哈哈，不过这要慢慢来的。








**酷洛洛：**如无意外的话，JOJO你选择学习日语的原因也是因为动漫吧。

**JOJO：**恩恩，因为很小的时候开始就被日本的动画所熏陶了。那时候就看《口袋妖怪》、《数码宝贝》、《爱天使传说》什么的，那时候虽然看的是国语或者粤语，但是小学开始接触日语原配音之后就喜欢日语到不得了。（=v=）

**酷洛洛：**HO，其实不少人都一样，包括我本人……如果把自己比作《口袋妖怪》里的精灵，你觉得JOJO会是哪一只呢？

**JOJO：**当然是皮卡丘啦（>w<）！我最喜欢皮卡丘了！至今家里的皮卡丘有好多了哈哈。

**酷洛洛：**那JOJO觉得自己和皮卡丘有哪些地方相似呢？

**JOJO：**单纯最喜欢皮卡丘而已（=v=），没它可爱也不可以放电，我惟独可以的就是模仿皮卡丘的声音。

**酷洛洛：**可惜杂志不能发声呀，不然得让你表演一下才行。







**酷洛洛：**JOJO最近在看什么新番呢？

**JOJO：**最新的因为不对口味所以基本没看，不过还是一直在追去年10月番还未出完的《罪恶王冠》，每周四都迫不及待等看完生肉再睡觉哈哈。

**酷洛洛：**那对这部片有什么感想呢？

**JOJO：**虽然从人体内拔出武器来使用的作品至今有不少，但是《罪恶王冠》的设定我个人认为很好啊，就看第一话就有种想看下去的感觉。女主角楪祈的黑羽毛装是我印象最深刻的，插曲也很好听。这部作品的歌都很好听，我是楪祈党来的（笑），那套尺度很大的红色衣服想必是吸引很多人眼球的，但对于我来说我喜欢楪祈的理由不在这里，只是单纯的很喜欢，而且作为一个Coser，因为喜欢我也尽力去还原楪祈的衣服与感觉，打算今后把楪祈的所有衣服都出完，到现在已经出了三个版本，后面还有很多版本呢，希望还没看的各位，不要误以为《罪恶王冠》是部“卖肉片”，其实也是一部很不错的作品。





**酷洛洛：**最近JOJO在玩些什么游戏呢？

**JOJO：**最近在玩我最爱的《口袋妖怪 黑·白》，还有《怪物猎人》。

**酷洛洛：**话说任天堂刚公布了《黑2·白2》，而且在NDS上，JOJO有何感想？

**JOJO：**作为PM的忠实玩家当然是期待，之前有朋友说《黑·白》之后还可以出什么版本啊之类的，我个人的话只要PM一直出下去，我一定会一直支持下去。

**酷洛洛：**那JOJO玩《怪物猎人》主要以什么武器为主呢？

**JOJO：**铳枪！

**酷洛洛：**不会是因为在《MHP3》可以自动防御吧？

**JOJO：**当然不是啦（=v=），因为铳枪好帅气。





**酷洛洛：**话说除ACG外，JOJO还有什么个人兴趣呢？

**JOJO：**唱歌、唱日文歌（笑），也会追星，也喜欢时尚、化妆打扮之类的。

**酷洛洛：**从照片来看，JOJO挺喜欢玩拍立得的吧。

**JOJO：**是啊，因为有纪念性质嘛，也很考验个人的拍摄技术，因为照片都是一次性，拍摄不好会很浪费相纸，虽然机子便宜，但是相纸还挺贵的。

**酷洛洛：**听说天蝎座都是敢爱敢恨的人，不知道JOJO觉得自己是不是呢？

**JOJO：**恩，的确是，我比较直率，喜欢就是喜欢，不喜欢就是不喜欢，口直心快，有的人喜欢这样的我，但可能因为这样也有人不喜欢我吧。不过在恋爱的过程中的我有时候也会变得口是心非，不过这应该是女生的天性吧哈哈。

**酷洛洛：**话说他们貌似打完三国杀回来了……，最后请JOJO和读者们说几句话吧。

**JOJO：**谢谢大家坚持看完小编与我的对话（=w=），我只是个喜欢ACG和喜欢Cosplay的羞涩小女生（喂！），如果大家也可以喜欢我的COS，那我就很满足了！XDDD



## 游俏集会所 紧急任务

**任务内容：**向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

**任务条件：**请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

**任务奖励：**来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

**联系E-mail：**pgking@263.net

# 掌门人

从3DS首发开始，到PSV在欧美发售，掌机的这个新世代也差不多用了一年的时间才在世界范围内全面铺开，不过这也不等于PSP和NDS就要退出了，PSP的末期一直发力自不必说，NDS在为小老弟3DS让路沉寂了半年后也将迎来两作《口袋妖怪》，如此一来2012的掌机市场真的是精彩纷呈了，作为玩家，就让我们期待这一年能有更多的优秀大作来到我们手中的掌机上吧。




## 有钱死党系列

我有一个超有钱的死党，他在香港买了一台3DS，不过他都只玩“苹果”不怎么碰3DS，于是就送给了我。我不敢把3DS的事告诉家长，就一直藏着，直到现在还未被发现。

广州 欧迪

**酷洛洛：**最近怎么经常出现炫耀土豪朋友的啊，这种风气应该遏制一下才对啊喂。

**阿鲁：**为啥我就从来没有找到一个可以抱大腿的朋友啊！

**白菜：**你个家里开游戏室的家伙，以前没少被人抱大腿吧！

**纸鸢：**一言以蔽之，“我的朋友虽少，但却皆是土豪”。

**马修：**同类事件如此多，以至于“有钱死党”这个话题终于成了一个系列，羡慕嫉妒恨中……

## 含着泪

《新·深爱》对于咱们宅男来说，不宅不有爱啊！爱她，就要爱得插兄弟两刀。每次玩NDS的《深爱》时我都会流泪，为什么我的眼里常含泪水，因为我对这游戏爱得深沉。



桂林 廖泽延

**阿鲁：**眼里常含泪水？是因为用眼过度吧……

**半夏：**为什么玩个游戏连兄弟都不放过？男人之间的友情真是复杂。

**白菜：**半夏这吐槽点切入得也太刁钻了。

**马修：**《深爱》还会把人给玩哭了？


**只言片语** 开学了……杯具的时段又来了……（泉州 幕后人）

## 掌门话题 小编们每台入手的主机玩的第一款游戏是？有无完美？

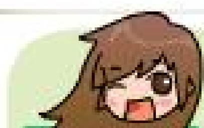
本辑话题由汕头读者 林少忠提供


**酷洛洛** GB的话好像是那种"十合一"吧，当时就是冲《机战》去买的，如果是正版游戏的话，我记得一款弹珠人游戏。到了GBA第一款应该是《超级马里奥兄弟Advance》（同样是盗版），正版的话是《游戏王GX5》，刚好有同学沉迷游戏王卡牌，于是就和他合钱买下来，他要卡，我要游戏（奸笑）。至于PSV，就是各位说的那款"坑爹赛车"了。

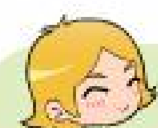

**LIKY** 最近入手的主机就是PSV了，同期购入的游戏是《未知海域》和《忍道2》，这两游戏别说圆满了，1%的流程都没打（惭愧），时间都给《MH3G》了。主要是现在我们的游戏选择太多了，想当初买FC的时候，一盘游戏当个宝，翻来覆去地玩，不过感觉那时候游戏难度太高，想爆机圆满也并非易事呢。


**苍穹** 个人主流主机基本都有，就挑几个印象深刻的说吧：同FC一起入手的是《吞食天地Ⅱ 诸葛孔明传》，迄今为止通关次数绝对不下20遍；买来MD后先通的是一款名叫《帝国王朝 亚瑟传说》的国产RPG；NDS入手后当天下午就打通了《生化危机 死亡寂静》；购入PSP后沉溺于研究各种模拟器，用它爆机的首款游戏反而是SFC版《重装机兵2》。


**马修** 我随机同时购入游戏中完美的貌似还挺多：像《热斗·侍魂 斩红郎无双剑》（GB）、《超级街头霸王2X》（GBA）、《大合奏》（NDS）、《战国无双》（PS2）、《瓦里奥制造》（Wii）、《高达无双》（PS3）。GBC的《DQM》因为存档多次丢失而放弃，NGC的《口袋妖怪竞技场》因为战斗时间长而坑掉，PSP的《模拟火车+电车GO》和3DS的《战国无双 编年史》的坑至今还在填……

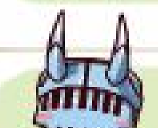

**胧月** 这要追溯到FC。当年磨着父亲买FC，父亲很有眼光地给我选了一盘20合1卡，但浅薄的我坚持认为数字越多越好，遂换了一张999合1的，结果大家都知道——那盘卡里只有《魂斗罗》、《坦克》、《炸弹人》、《马里奥》和《小蜜蜂》5个游戏（回头一看款款经典，但自己并不喜欢玩），999的数字是靠同一游戏的不同关卡、不同生命数乃至不同装备种类凑出来的。完美的话，只有《魂斗罗》吧。


**白菜** FC不是我入手的，就不算进去了吧。MD的话，如果没记错应该是FTG《龙珠Z之武勇列传》，当时自己独自试出了很多角色的隐藏乱舞技，当然基纽队长互换身体还是试不出来的。SFC和SS没有入手。PS的第一款通关并完美的游戏是《洛克人X4》，虽然研究基本都是在包机房里的SS上完成的（笑）。PS2是《宿命传说2中文版》，不过只是通关，说不上完美。GB买得比较晚，第一款通的游戏大概是《忍者龙剑传 决战摩天楼》。GBA上第一款完美的游戏是《舞之刃》，这款横版ACT很有意思，可选角色是五个妹子，需要按照特定的节奏按键才能打出连击。NDS是《逆转裁判DS 复苏的逆转》，PSP……虽然我想了很久，但确实记不起来了（汗）。诶？这样看来我打ACT还挺多的……


**乌冬** 随主机购入的有PSP《永恒传说》，NDS《口袋妖怪 珍珠》，Wii《怪物猎人3》，PS3《鬼泣4》，PS2《机战Impact》。几款游戏里玩得最久是《怪物猎人3》，不过依然没有完美，而其他游戏都只是通关或坑了。


**半夏** PSP是2000型号首发入手的，因此第一款游戏自然是那时同时发售的《CCFFⅦ》，但是没有完美，在知道最终结局之后我就死活不肯打最后一场了，至少在我的游戏存档里扎克斯永远活着——自欺欺人真是个好办法。

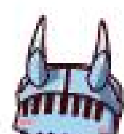

**纸鸢** 我玩的第一款掌机游戏是跟随黄色GBP一同购入的GB版《热斗·饿狼传说》，这游戏在一盘合卡里。当年对FTG还是颇为有爱的，无奈在街机房里总是技不如人，只好用掌机虐虐电脑以求心理平衡。


**阿鲁** 印象最深的是买NDS，本人入手NDS已经是大学毕业时的事了（2007年），当时是用赚得的稿费买的一个二手机器，而之所以会想入手NDS是因为非常想玩《应援团》。当时NDSL都已经出了很久了，不过考虑到NDSL偏屏的问题，最终还是选择了最原始的NDS，事实证明这个选择是正确的，被各种"屏幕杀手"游戏璀璨了几年的NDS至今没出现偏屏的问题，本人甚是欣慰。

## 回音……

今天我生日，早上向我妈要礼物，她非常淡定地说给我加2元饭钱，我哭。还是别班的女同学好，问我要啥，我说要台PSV，她说行就买去了，现在还没回音……

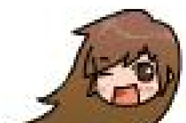
吉林 张忠鹏


**阿鲁：**你有一个持家的妈妈和一个土豪女同学，你的人生已经圆满了。


**半夏：**这位同学还需要一个能够不离不弃一直陪伴他打游戏的机友。


**纸鸢：**要我说天下的妈妈都是一样的，但女同学总是别班的好。


**马修：**纸鸢的话让我邪恶地想歪了，好吧，我是有邪念的大叔……


**胧月：**重点是还没回音。

只言片语 附近一家书店关门了，以后买《掌机王SP》要跑很远的路了。（上海 顾春军）

# 只可惜……

最近终于拉一位朋友从网游的坑里出来，并且成功将其推入掌机世界的大门，以后班上终于有可以联机的人了。只可惜高三了，没那么多玩的时间了。

郑州 王豪

**纸鸢：**好不容易有了联机的朋友却没了联机的时间，此乃“残缺美”……不过还是要恭喜你，当年我煞费苦心地四处游说掌机的好处，却也没能说服一个朋友和我一块玩掌机（哭）。

**马修：**不着急，同学，高考后了你们慢慢联。



# 四格漫画·亲爱的……

**马修：**这是马修我的真实经历，情人节那天忽然被背后的美女喊“亲爱的”，当时就以为自己在做梦，结果回头一看：嗯，真的不是梦……












# 学农

某个星期去学农，切实地体会到了农民的辛苦，还好随身带着PSP。不过悲剧的是宿舍里只有厕所有电源插座……于是我创下了呆在厕所5小时的记录，那味道啊……

上海 蛤蟆闲人

**纸鸢：**学农的经历应该是《牧场物语》中完全不能体会到的吧，恭喜蛤蟆闲人经验值大涨。至于后面的“5小时记录”，你同宿舍的同学应该压力更大吧……

**酷洛洛：**你的学农经验就是在厕所蹲了5个小时？

**马修：**旱厕的话，那么我对你鼻子和蹲功力都表示由衷的赞佩。话说期间就没人过来打扰打扰你？

# 苦中作乐

高中被封闭在学校里虽然很苦，但至少还有敬业的书社阿姨孜孜不倦地为我们带来各种新书，于是乎每周那几天下课后都会跑去，或捧着新书兴奋而归，或因为没有买到而垂头丧气、闷闷不乐……这也是高中生活的一大乐趣吧。

温州 孙浩然

**纸鸢：**嗯，这正是所谓的“苦中作乐”，看着这封来信真的产生了羡慕之情，孙读者要好好珍惜眼前的时光。

**阿鲁：**虽然高中本人是走读，但每个月那几天总是准时往书店跑，该买的书基本没落下，这些钱都是当时从饭钱里省出来的，还真是怀念当年的生活。

**白菜：**其实真正的原因是除了看书以外的所有娱乐活动都会被视为“赌博”和“打游戏机”。

**马修：**于是我又想起来编辑部前每个月都有那么几天天天往书店跑去看《掌机王》到没到的日子……

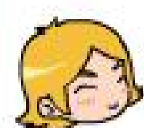


只言片语 愿大家在新的一年里，学习、工作、游戏、生活四不误！（茂名 风雷）

## TF卡里的凛子

前段时间走路的时候不小心掉了烧录卡，好在找回来了，但TF卡却没了，可恶，我的凛子啊……

合肥 陆岩

**乌冬：**你应该庆幸烧录卡还在。

**半夏：**难道这就是所谓的生离死别的感觉？

**阿鲁：**再买张TF卡体验一下失而复得的感觉吧。

**马修：**所以么，以后要吸取教训，备份存档。

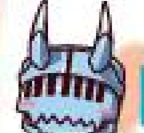


## 奇迹

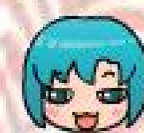
前段时间小P的导电胶挂了，老妈答应帮我修，可她居然放在办公室不给我了！于是我说尽好话，拍尽马屁，终于偷偷拿回来了。可不久又被发现了，奇迹的是这次老妈居然没有没收，哈哈！

贵阳 许弘啸

**白菜：**收了也会被你要回去，干脆就懒得收了。

**阿鲁：**反正导电胶也是坏的，那拿去了也玩不爽，干脆就懒得收了。

**半夏：**阿姨和办公室的人都开始联机玩PSV或者3DS了，你的PSP已经不需要了，干脆就懒得收了。

**马修：**于是你的导电胶到底有没有修好啊？

## 关于游戏媒体编辑

最近有一组图在微博上很火，都是各种玩家在他人眼中的形象，其中就有游戏媒体编辑这行，除了“厂商眼中”部分因为某些原因国内无法实现外，其他还都和小编们很符合的，于是就放在这里和大家共同一笑了。

游戏媒体编辑



在读者眼中



在父母眼中




在自己心中



在外行眼中



在厂商眼中



现实……

## 175辑调查之以后成为父母、老师、长辈后对孩子玩游戏的态度

我愿意支持，仅支持到休闲时间玩的程度。

北京 周然

会支持，而且会和孩子一起玩游戏，并且指导孩子玩游戏。

上海 顾春军

支持，现在孩子被学业压的……越来越缺少天真和想象力。游戏除了好玩也能培养孩子耐力和动脑能力，我个人觉得很好！

上海 丁申培

不支持，玩游戏没法专心学习。

北京 海豚

一定会。在不影响学业的情况下都会支持。不止是游戏，动漫、漫画什么的我也都带TA看，一定会把TA拉进ACG的坑的（坏笑）。不过有个重要的问题：像我这种生活在2.5次元里的宅男魔法师，能脱团吗？

广州 姚一帆

打仗亲兄弟，上阵父子兵。能双打一定双打，实在不行就买俩联机网战。

上海 王菁益

支持，只要不影响学习，我和他一起玩。

上海 荣志明

肯定会。凡事都要讲究度，严而苛刻，松而废弛，要张弛有度。游戏是生活的调剂品，爱玩是孩子的天性，万一玩过头了，我会告诉他（她），愚人食盐的故事读过吗？

上海 小霸王

一起玩呗。

永康 星之卡

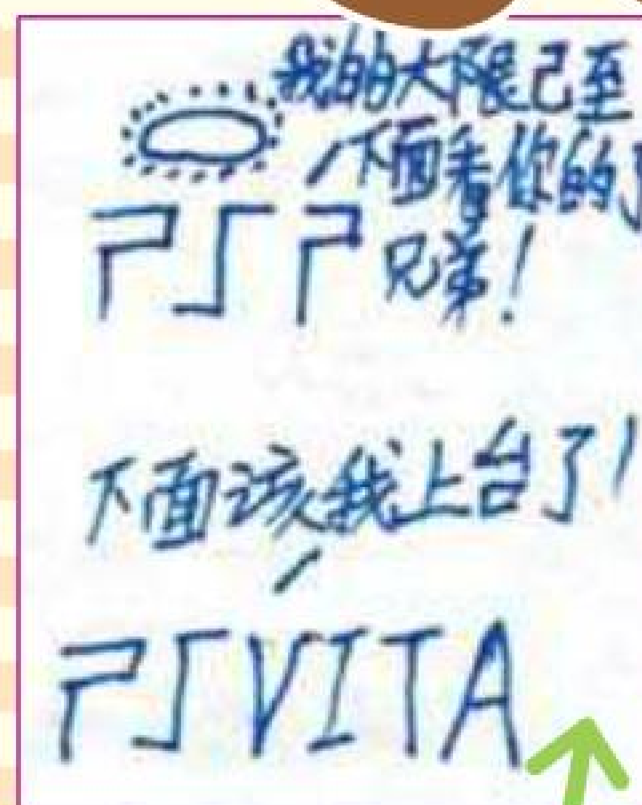
当然支持！我多希望父母能支持我玩游戏啊。做完作业，考试成绩过得去、听话，然后就陪他一起玩。

广州 闷酱

**马修：**本辑调查和以往最大的不同，就是年龄跨度比以往都大，不少已经为人父母或即将成为父母的读者都参与了这个话题。这个话题其实相当现实，一方面游戏确实给天性好玩的孩子带来不少快乐，一方面却也着实容易让自控差的孩子因为过度沉迷而影响学习，不管怎么说，平常心看待，帮尚不懂事的孩子把握好度，一切快乐也就都融入平常的生活中了。

**只言片语** 期待3DSL，更轻更薄，当然续航能力也要加强！（上海 小霸王）

# 玩家画廊




诸暨 M·zero

马修：一个看着有点悲壮的小故事，不过现在PSP不仅没迎来大限，相反表现实在让人刮目相看。



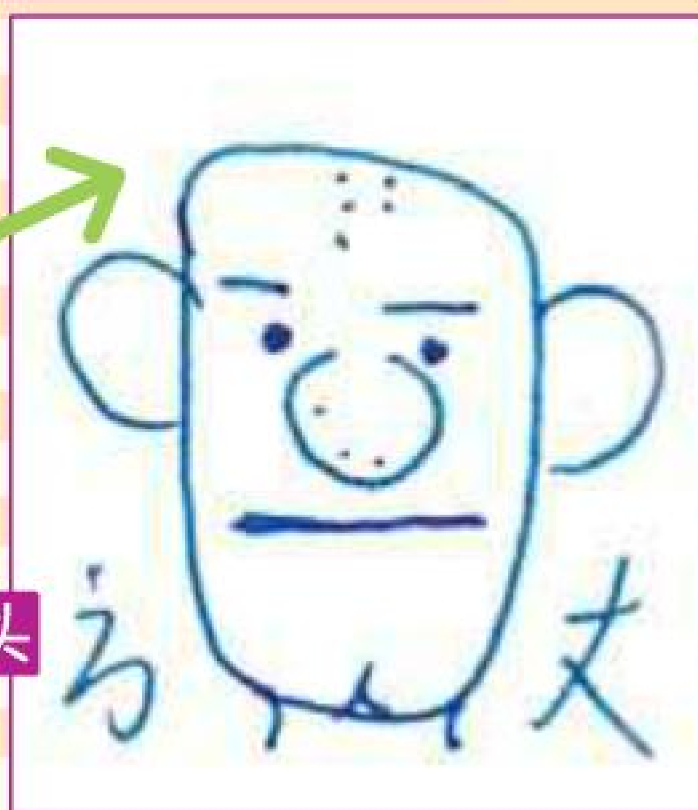
广州 FOX

马修：虽然没看出来出自哪里，但感觉这风格挺帅的。




汕头 Melmen

马修：其实，你画的就是一只鸟。



盘锦 石头

马修：这个方丈……颇有老动画片的风范。




玉林 车扬帆

马修：来一发？要是有这样的PSV，我必须要入一台。



# 你一言我一语

小编，你们那有PSV卖吗？多少钱一斤？

海口 小海

马修：当然有卖的啦。PSV的裸机重量都是半斤多些，结合当前报价算一下，3G版PSV大约4000元一斤，Wi-Fi版3600元一斤。

---

自从给PSP go配了PS3蓝牙手柄，小go就完全沦为一台台式机了。

启东 pt2melkor

马修：个人觉得吧……掌机拥有的一大优势就是便携，用手柄将其束缚在家里……多带你的小go出去走走吧。

---

PSV上如果出《鬼武者》的话，按键一定会被苍穹按到弹不起，嘿嘿嘿。

杭州 Deepthoart

苍穹：《真·三国无双 NEXT》白金了PSV的按键也没塌，《鬼武者》的话应该不至于。真有PSV版的话只要别加入“触摸一闪”就行……

---

坊间传闻3DS要出双滑杆的改进版，小编认为有多大可能性？

上海 王菁益

马修：至今为止还是停留在传闻阶段，如果确定有新版本估计也要等到年末了——如果你等得及，不妨观望到年末？

---

小编过年都收了多少压岁钱？

常州 卷卷

马修：压岁钱是多么遥远而美好的记忆啊！现实是：很多小编回家过年时都往出给压岁钱了。

---

希望“说一件你引以为豪的事并指定小编表扬”能每一辑都有，并开一个专栏。

广州 穷宅

马修：整理这个调查时被指定的小编那是真绞尽脑汁啊……所以呢，同情下小编们哈。

---

可能太久没有《火纹》新作，3DS的《火纹》让我产生了很大的兴趣，还有一个原因是本作不再是大饼脸了。

广州 扑克脸

马修：这次《火纹》看起来确实相当优秀。另外这位同学的ID和对NDS版《火纹》的怨念挺相映成趣的。

---

PSV的游戏我都期待，只是还买不起……

福州 小贝一族

马修：别着急，现在买不起不代表以后玩不到。怎么说来着？钱能解决的问题都不是问题！

---

美编Sienna好像提到过回家吃螺蛳粉？不知道是不是老乡啊！

柳州 小橘

马修：我特意问下Sienna，结果果然被小橘同学猜对了。

---

很喜欢174辑《口袋光环》，在光盘中小编们会不时吐槽极具，很喜欢这种风格，以后都这样吧。

广州 小闷

半夏：那辑光盘的吐槽算是我们送给读者的小彩蛋，有人能够发现真的让人十分开心。（-v-）

# 误会

元旦晚会实在无聊，于是打开PSP玩Galgame，虽然PSP上的Galgame都不是18X的，但还是有些暧昧的图，于是就被人误解为Hgame了……女同学们认为我是个危险的人，男同学和我关系越来越好了……小编大大，我该怎么解释？

乌鲁木齐 鱼梓酱

半夏：哇……怪不得师傅喜欢Galgame，它原来还有增强男同学关系的作用。

纸鸢：不知道女生玩Galgame会是什么效果？

马修：以被更多女同学疏远为代价，得到了更多男同学的友谊，这叫什么来着？哦对了，顾此失彼。



只言片语 要考试了无压力，成绩发下来才压力山大……（铜仁 阿道夫）




昆明 Takumi

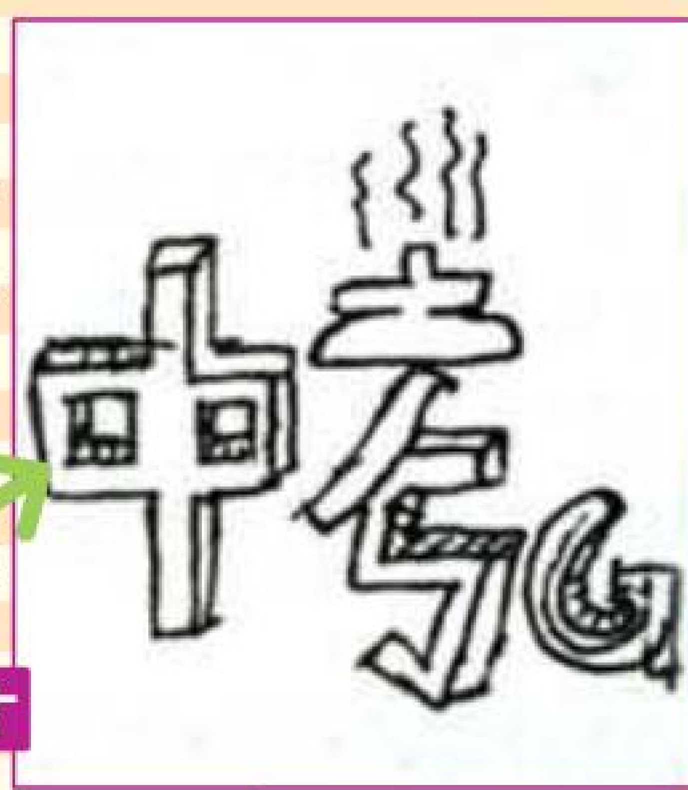
马修：这自由高达画得很“SD”啊。



哈尔滨 BLOOD

马修：御剑画得蛮帅的，看下资料，这位同学果然是《逆转》FAN。

马修：考试系列之G级任务：中考。




昆明 アスタオ

马修：ZERO的人气相当高，话说ZERO在格斗游戏中也客串过呢，大家知道是哪部游戏里吗？




天津 暗影之刺




武汉 光心VV

马修：考试系列之让人纠结不已的果然还是高考……

马修：考试系列之考完试爽到爆。




长春 萝卜

## 互相……

今年大学报道，领取学校的手机时阴差阳错下与某腐女的手机号充号。在换完手机号后的当天下午交际舞会上，我们穿着各自的COS服相遇了，上演了女装夏尔推倒军服飞鸟的一幕。在看清了彼此的面孔后，我们彼此都石化了，因为她就是今年在沈阳动漫展上被我推倒的那只女装夏尔。同样的人，同样的COS服，不同的是被推倒的人互换了。

辽阳 陈鲁宁

半夏：这我该怎么吐槽好啊……总之祝你们幸福吧。

阿鲁：遇到能和你相互推倒的妹子，就娶了吧。

马修：为啥我看得有点云山雾罩的了……

## 两件吓人的事

在上次5同学买3DS后，又出了两件吓我的事：1.学校两个老师买了PSV，一个日版，一个港版；2.港版的PSV于2011年12月29在在办公室被盗！（吓！老师的PSV也敢盗，牛啊！）

桂林 银翼

马修：你们老师够强大，学生们没以老师为榜样买几台么？

酷洛洛：在办公室被盗？难道是“内部人士”干的？

阿鲁：事实证明：晒是要付出代价的。

## 通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

| 笔名 | 刊载辑数 | 刊载栏目 | 文章标题 | 需要提供消息 |
|---|---|---|---|---|
| 宿酒醉 | 151 | 自由谈 | 书柜畅想曲 | 姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编 |
| ZYH | 158 | 玩家点评 | AKB1/48 星恋之梦 | 姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编 |
| 幻像de口袋 | 170 | 自由谈 | 游戏人生——掌机时代的变迁 | 姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编 |
| 高鹏 | 172 | 玩家点评 | 寄生前夜 第三次生日 | 姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编 |



只言片语 希望3DS和PSV早日破解吧。（广州 洪哥）
















记得以前的随身听都带有快速充电功能，充十几分钟就可以用一两个小时，现在无论是手机、掌机还是平板电脑，似乎都没有重视这方面的应用，其实在目前数码设备的电池续航力普遍不足的现状下，快速充电应该是最应该加入的一项功能才对，不过最根本的解决之道还是实现电池本身的革命。好了，下面来看看本辑的问题。



**怀旧了，入手一台PS2，请问一下PS2游戏锁区吗？如何玩PS2破解游戏？求细致的方法。**

江苏启东 pt2melkor



PS2是存在锁区情况的，PS2的破解方法是硬件改机式的，需要加直读芯片。加直读后玩游戏便不会锁区，改机需要一定的动手能力，还是交给JS负责吧。

★•★•★•★•★•★•★



**PSV春节过后有望降价么？**

江苏 血祭狂歌



目前PSV内地的供货已经步入平稳状态，而且随着PSV美版发售，PSV整个的价位都出现了明显的下调，基本上一台Wi-Fi版PSV在1900以内入手完全不是问题，而且不仅是主机，各容量记忆卡的价格如今也有相应的下降。所以现在可是入手PSV的好时机哦。

★•★•★•★•★•★•★



**DSTWO 播放器为啥不能支持MP4格式？**

昆明 アスタオ



同学尝试一下把MP4视频的扩展名修改为flv吧，应该就可以正常播放了。

★•★•★•★•★•★•★



**《无瑕传说R》里面孔威的招式怎么收集啊，图鉴里的敌人都没有给出出现地点。**

哈尔滨 沈智扬



孔威在我方队伍里是最强的术士，而且他的天术收集关系到奖杯的获得，所以推荐所有的玩家一开始就练他。可以的话最好全程将其带在队伍里，流程中一旦看到有使用天术的敌人，一定要先拿到再前进。孔威的术收集在本辑的“白金殿堂”里有提到，可以参考一下。另外在通关后的隐藏迷宫トライバースゲート里可以收集到几乎所有的上级术，这也算是一种捷径。

★•★•★•★•★•★•★



**在《最终幻想 零式》中，怎么才能繁殖出特殊系的三种陆行鸟？**

大连 程汉



可以参看以下两个表（见下页）。首先从表1可以看到，在繁殖时使用不同的野菜，会决定出生的后代与作为样本的父母不同的可能性。至于在繁殖时雄性和雌性哪边成为样本，一般情况下都是50%的几率，只有在使用“タンタルの野菜”和“バサーナの野菜”时，会将雄性或雌性的成为样本的几率提高到75%。例如繁殖时使用“ギサールの野菜”，那么雄性与雌性成为样本的几率各是50%，而后代与样本种类不同的几率高达75%。

对样本几率与变化几率心中有数后，可以看表2。这里详细介绍了使用不同种类的野菜后，后代与样本不同时的变化方向。其中大部分野菜指的是除了“ミメットの野菜”、“レイゲンの野菜”和“シルキスの野菜”外的所有种类。当后代的候补有两种时，每种的几率都是50%。另外当后代与样本相同时，50%为雄性，50%为雌性。理解了变化规律后，不仅是特殊系，任何种类的陆行鸟都能有针对性地繁殖出来了。



只言片语 希望将来能在PSV上玩到“《噬神者》系列”和“《啪嗒嘭》系列。（天津 JK）

## 表1

| 野菜 | 与父母不同几率 | 与父母相同几率 |
|---|---|---|
| 无 | 50% | 50% |
| ギサ−ルの野菜 | 75% | 25% |
| カラツカの野菜 | 100% | 0% |
| タンタルの野菜 | 62.5% | 37.5% |
| バサ−ナの野菜 | 62.5% | 37.5% |
| クリ−エの野菜 | 62.5% | 37.5% |
| ミメットの野菜 | 75% | 25% |
| レイゲンの野菜 | 75% | 25% |
| シルキスの野菜 | 75% | 25% |
| ギザ−ルの野菜 | 62.5% | 37.5% |

## 表2

| 样本陆行鸟 | | 使用该种类野菜后出生的后代发生变化的候补 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 无 | 大部分野菜 | ミメットの野菜 | レイゲンの野菜 | シルキスの野菜 |
| − | チョコボ | チョコボ/军用 | 军用 | 军用/アタック | アタック | アタック |
| 战斗系 | 军用チョコボ | 军用 | 军用/アタック | アタック | アタック/アサルト | アサルト |
| | アタックチョコボ | アタック | アタック/アサルト | アサルト/カミカゼ | カミカゼ | カミカゼ |
| | アサルトチョコボ | アサルト | アサルト/カミカゼ | カミカゼ | カミカゼ | カミカゼ |
| | カミカゼチョコボ | カミカゼ | カミカゼ | カミカゼ | カミカゼ/ナイト | ナイト |
| 移动系 | ダッシュチョコボ | ダッシュ/タ−ボ | タ−ボ | タ−ボ/音速 | 音速 | 音速/超音速 |
| | タ−ボチョコボ | タ−ボ | タ−ボ/音速 | 音速 | 音速/超音速 | 超音速 |
| | 音速チョコボ | 音速 | 音速 | 音速/超音速 | 超音速/てきよけ | てきよけ/みかわし |
| | 超音速チョコボ | 超音速 | 超音速 | 超音速/てきよけ | てきよけ/みかわし | みかわし/ニンジャ |
| 回避系 | てきよけチョコボ | てきよけ/みかわし | みかわし | みかわし/かくれ | かくれ | かくれ |
| | みかわしチョコボ | みかわし | みかわし/かくれ | かくれ | かくれ/ステルス | ステルス |
| | かくれチョコボ | かくれ | かくれ | かくれ/ステルス | ステルス | ステルス/ニンジャ |
| | ステルスチョコボ | ステルス | ステルス | ステルス | ステルス/ニンジャ | ニンジャ |
| 特殊系 | ナイトチョコボ | ナイト | ナイト | ナイト | ナイト | ナイト/マスタ− |
| | ニンジャチョコボ | ニンジャ | ニンジャ | ニンジャ | ニンジャ | ニンジャ/マスタ− |
| | マスタ−チョコボ | マスタ− | マスタ− | マスタ− | マスタ− | マスタ− |

**有没办法在PSP上看外挂字幕的动漫?**

广东东莞 陈铭智

可以的，用PSP的播放软件PPA就能实现，把字幕文件改成和视频文件一样的名字放在同个目录中。

**《牧场物语 初始的大地》里面ユ−リ到底是男还是女啊，我看不懂日文不太明白，长得很像女孩子，但是为什么我是男主角时，看她身上没有好感度符号啊?**

天津 牧场主A

ユ−リ的情节比较特殊，在蓝心告白之前都看不到好感度符号的，只能凭猜测确定颜色，她可是正宗的女孩子，是村民エマ的女儿。

**PSV的日版和港版现在和将来的区别，是不是将来日版游戏只能在日版PSV上玩，而购买港版机是否只能等港版游戏发行?**

北京 周然

从使用角度说，日版和港版最明显的区别是港版的3G版不锁网络服务商，这也是港版对比日版除官方定价以外的重要优势。玩游戏方面，两个版本均可运行市面上所有的PSV实体游戏，不存在任何锁区现象。其实买哪个版本的机器并不重要，重要的是你选择登入的PSN服务器，像日服的下载版游戏偏贵，但种类多；港服游戏虽少，却时常有特价。

**各位编编，我有了NDSL，是否还有必要买NDSi呢? 我很想玩比较新的游戏，DSTWO烧录卡真的能运行所有的NDS ROM吗?**

湘潭 apa

就我个人使用来说，NDSi比NDSL在画面上其实没大出多少，对应摄像头和DSware的游戏也不算多，没多大必要换，除非你非常想玩《镜头瓦里奥》这样只有NDSi才能玩的游戏。如果想追求屏幕大的话，可以考虑NDSi LL，虽然画面拉大但经过优化看不出丝毫违和感。至于DSTWO么，理论上确实是可以玩所有的NDS ROM，但一些特殊的游戏如《口袋妖怪打字DS》这类也要打专门的补丁。

**《MH3G》中，古代鲛的皮要打哪个怪怎么才能获得啊?**

Email tata

古代鲛的皮要杀鲨鱼才能获得，注意鲨鱼一定要用鱼叉戳死才能剥取，否则会跑掉，可以先用武器打两下把它打成半残，再用鱼叉戳，孤岛的11区的海里有鲨鱼。

只言片语 初三了，掌机被家长没收了……TAT（广州 FOX）




# 交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

## 陈光卫　昵称：无极

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：FPS
地址：广西南宁市西乡塘区新阳路211号壮锦社区21栋310房
邮编：530003　　QQ：310490942
Email：310490942@qq.com
想说的话：爱游戏，爱生活！求机友，有意者加我QQ！

## 雷汐月　昵称：残月

性别：女　　年龄：17
拥有掌机：3DS、NDSL、GBA
喜欢的游戏：《口袋》、《马里奥》、《生化》
地址：江西省南昌市青云谱区青云谱路150号城市溪地9栋1单元501
邮编：330012　　QQ：1250149797
Email：lhq5205018@tom.com
想说的话：掌机的同好们可以用QQ联系我哦。

## 冯毅锋　昵称：锋哥哥

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《传说》、《秋之回忆》
地址：广东省佛山市禅城区唐园路16号202房
邮编：528000　　QQ：854905213
Email：854905213@qq.com
想说的话：索尼加油，不相信你的钞票又一次打水漂，PSV一定会称霸掌上平台的。

## 孙浩凯　昵称：龙

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《游戏王》
地址：内蒙古包头市青山区东方嘉园9栋502
邮编：014030　　QQ：1293094832
Email：1293094832@qq.com
想说的话：我非常想要3DS。

## 黄勇波　昵称：Sparta

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《初音》
地址：福建省厦门市同安区西池二里祥和花园祥业楼606室信箱
邮编：361100　　QQ：375114468
Email：1291284040@qq.com
想说的话：我爱所有赛车类的游戏！

## 范钧鸿　昵称：DW.墨钰

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《战神》、《神海》、《初音》、《马里奥》
地址：河北省石家庄市新华区宁安路238号4栋2单元102号
邮编：050051　　QQ：505302741
Email：505302741@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！



只言片语　纸鸢的小编形象……这个画风明明是《UCG》的嘛。（天津 最初の声）

## 岑小龙

昵称：CC

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：3DS、PSP、NDS、GBA SP
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》
地址：广西南宁市西乡塘区秀灵路75号行健文理学院
邮编：530005　　QQ：404763049
Email：404763049@qq.com
想说的话：游戏人生，开心玩游戏，专心学习……

## 唐嘉成

昵称：麒麟儿

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《MHP》、《牧场》
地址：上海市浦东新区川沙镇进贤路155弄4号301室
邮编：201200　　QQ：1178639816
想说的话：今年过节不收礼，收礼还收PSV！

## 陈思凯

昵称：泽田凯

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：3DS、NDSi LL
喜欢的游戏：《MHP》、《高达》、《口袋》、《牧场》、《黄金太阳》
地址：上海市浦东新区下南路320弄2号503室
邮编：200125　　QQ：1571887067
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

## 马翊轩

昵称：儿子可爱

性别：男　　年龄：24
拥有掌机：太多了
喜欢的游戏：太多了
地址：广西南宁市西乡塘区火炬一支路银达花园2单元5幢254 H02房
邮编：530023　　QQ：617509090
Email：617509090@qq.com
想说的话：没有不玩的游戏。

## 顾启文

昵称：刚强文

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》、《高达》、《山脊赛车》
地址：上海市黄浦区半淞园路585弄2号503室
邮编：200001　　QQ：2582241907
Email：gqw0929@163.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

## 郑家恒

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《零式》
地址：广东省中山市三乡区雍阳村上街和兴里57号
邮编：528463　　QQ：616912609
Email：616912609@qq.com
想说的话：真想拥有PSV。

## 宋毅磊

昵称：磊磊

性别：男　　年龄：21
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》、《DJ Max》、《实况》
地址：上海市杨浦区黄兴路2030弄
邮编：200433　　QQ：418419592
Email：418419592@qq.com
想说的话：随着年龄的增长，对游戏的兴趣日益减少，希望10年、20年后我还会玩游戏。

## 高云奇

昵称：ACE

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《FF》、《战场的女武神》
地址：云南省开远市灵泉东路二幢一单元101
邮编：661600　　QQ：751701894
Email：751701894@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

## 刘国文

昵称：DT

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：3DS、PSP、NDS。GBA SP
喜欢的游戏：《战神》、《MHP》、《口袋》、《马车》
地址：河南省郑州市中原区煤仓北街22号院20号楼1单元1号
邮编：450007　　QQ：1041334260
Email：1041334260@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

## 张忠鹏

昵称：ZZP

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP go
喜欢的游戏：《魔界战记》、《战场的女武神》
地址：吉林省吉林市丰满区厦门街万隆小区3号楼1单元2楼右门
邮编：132013　　QQ：283263333
Email：283263333@qq.com
想说的话：酷洛洛你QQ多少？

## 许弘啸

昵称：凹凸小曼

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《战场的女武神》、《啪嗒嘭》
地址：贵州省贵阳市南明区观水路地化所21幢1单元5楼10号
邮编：550002　　QQ：948481914
Email：xuhongxiao@sina.com
想说的话：一定要攒钱入手3DS。

只言片语　《初音》，《深爱》！OTAKU不解释！（广州 穷宅）

# 小编寄语

## 苍穹

◎深圳的天气始终阴晴不定，每每临近截稿日就骤然降温，在编辑部沙发上睡觉感觉真是……好冷。

◎由于前一段时间阅读的《真田太平记》和《坂本龙马》后续内容皆未出版，只得先转攻其他书籍，于是一本厚厚的《现代汉语词典》就成了个人近期的枕边书。撰写文章时渐渐感觉词语匮乏，适时的自我充电是很有必要的。

◎一位撰稿人、同时也是论坛上认识数年的朋友来深圳务工，周末抽空小聚了一下，聊游戏、聊生活……希望兄弟找工顺利、大展宏图！

## 阿鲁

■由于《交响旋律 最终幻想》的发售日期临近上辑《掌机王SP》截稿，于是本人就偷了个懒，打算截稿后再购入，结果由于这游戏严重缺货，不管淘宝还是实体店统统表示没货……没想到就这一两天的犹豫，导致本人至今都没玩到这游戏，这也算是个很好的教训，以后想玩的游戏还得提前预定才行。

■当九老师（UCG的九兵卫）拆他的爱花限定主机时，各种围观啊有木有！虽然本人也订了限定主机，不过目前还没有运回国内，据店主所说2月29号左右能到国内，这辑截稿后应该就能收到货了，很是期待啊！

## 白菜

□在韩国留学的朋友在寒假完毕后终于再次离开了祖国，祝他一路顺风。下次见面不知又是几年后了。

□帮UCG打工写了《360专辑》的《灵魂能力5》攻略，非常辛苦，但却痛并快乐着。如果有对本作感兴趣的玩家，拜托请支持一本吧。

□还是《灵魂能力5》，由于网战优化得非常棒，最近常常有空就去与日本玩家对战。东京和大阪大厅里全是随机对战的铁血战士们，而北海道大厅中连一个进随机区的都没有，大家都聚在一块儿谈天说地，或者是展示着自己的原创角色。某日白菜混进去被发现是来自中国的，还搞了一次“国际交流”。大家快快乐乐地聊天对战，感觉真好。

## 胧月

★得了十年来最严重的一次感冒，喉咙下像卡着一个大秤砣，一说话就咳嗽，而咳嗽却又必须忍着，否则会呕血似的痛。晚上睡觉燥热难当，一闭眼就只觉一条条热柴在体内乱窜。12点钟躺下，苦历良久的炎狱，迷迷糊糊以为快煎熬到天亮了，开灯一看，竟然才1点58！

★《黑2·白2》公布在NDS上还是挺让我诧异的。虽说3DS目前的装机量还不足以支撑《PM》，不过相比一年前任天堂的壮士断腕，这次重拾NDS的行动颇为不大气，可能是对手的低迷让任天堂松了口气吧。当然也有可能是这款《黑2·白2》根本不是战略性的棋子，3DS上的两种原创新色《PM》没准儿同样在做了。

★尝了一下生普，口感上跟熟普的差别很大。个人更喜欢生普的味道，口涩但回甘快，色泽也赏心悦目，可我还是错在不该在感冒的时候喝。

## 乌冬

◆《高达EXVS》的段位战打到上尉后就一直停滞不前了，不知道是不是因为这个级别对手的水平有所提高，打了好久都进不了下一个级，最惨的一次是眼看要到晋级了，结果连续输了十几盘反倒降了级，胜率又跌回了50%左右，不得不借阿姆罗的“捏他”一用——这就是战场吗（笑），真不敢想象下一级是怎样的修罗场。

◆本想说今年趁着3DS《口袋妖怪》正统作品的推出就顺便入手机器的，想不到竟然来了个《黑2·白2》，而且还是NDS平台，看来3DS的购入计划又要顺延了。

## 咕噜（美编）

◆推荐一部连续剧《蚁族的奋斗》，非常好看的片子。剧情很现实，不浮夸，很贴近我的生活。“蚁族”是当下的社会热点，“80后”则是一个庞大群体，城市是这个群体出出进进的“围城”。真正能看懂这部片子，都会流泪，只是这泪不仅仅是为了这种凄美的结局而流泪，更多的是映照到自身的无奈和悲凉，每一个生活在城市的底层们，得到的“凄”总是多于“美”。

◆在爱情面前人人平等，因为要得到爱情不需要耍手段，不需要演戏；因为你要其他人爱的是真正的你，只要你做回自己、忠于自己，无论结果如何，都不会后悔。

## LIKY



◆在巴塞罗那通信展上，4核手机和平板大量涌现，而诺基亚独辟蹊径夺得全场瞩目，发布全球最高像素的手机——4100万像素，这、这、这……单反在你面前都无地自容啊，诺基亚你这是要玩哪样？

◆3月7日iPad 3就会发布，全世界的目光又将汇集，虽然目前已经有不少泄露的小道消息，但还是期待着苹果给大家带来更多的惊喜。

◆当初入的3G版PSV，现在发现3G功能的使用率极其低下，家里、公司都有Wi-Fi，就算外出了，我的手机又带有无线热点功能，可以共享3G网络……这似乎是一种常见的不良消费心理，追求产品更多更全的功能，但实际上总是为平时用不到的功能去买单。

## 纸鸢



●在《FIFA足球》的诱惑下，我入手了PSV。玩过之后发现，即使没有《FIFA足球》，单纯作为一个便携设备，PSV也值得我入手。

●人的潜能是无限的，就在PSV入手的次日中午，本人在洗澡时被反锁在了浴室中。当时家里空无一人，手机也被我留在客厅，一想到要在这狭窄的浴室里坐等N个小时才会被人发现就不寒而栗。最后，绝望中的我花费了两个小时的时间，硬是徒手将坏掉的锁卸了下来，并最终“逃”出了浴室。

●接着就感冒了，而且挺严重，昏昏沉沉地休息了两天才好起来。季节更替，希望大家都能注意身体。

## 酷洛洛



在写这段小编寄语的时候，正好赶在广深高铁的路上。看着车窗外的鱼塘和农田，突然有种返璞归真的冲动，脑子幻想着抛下所有的工作，断开所有人的联系，如小时候一样，跳进遍野翠绿的菜田里，踩着泥巴、抓着青蛙。（暗地里的BOSS曰：“那你辞职吧，但麻烦先给我把手上的稿子码完！”于是我又屁颠颠地在火车上敲起了键盘……）

## sienna（美编）



◆爸爸和妈妈的生日只相差两天，所以在这里就一起祝爸爸妈妈生日快乐、身体健康！

◆谢谢哥哥送给我的书，那天在书店时我说蛮喜欢这本书的，没想到哥哥说要给我一个小惊喜的竟然是它，哈哈，开心，谢谢哥哥。来一张图片吧。




## 马修



◆本来做好准备迎接《口袋妖怪+信长之野望》了，结果NDS又迎来了《口袋妖怪 黑2·白2》，看来NDS又要恢复元气了。说起来《黑·白》剧情设定的“建国传说”中是原本一体的神龙因为理想与现实的巨大分歧而一分为二成为了两个版本的封面神兽；那么在2代中，黑龙和白龙又是因为什么与冰龙合体的呢？而且剧情还是接续N离开后的1代剧情……《口袋妖怪》果然能不断给我这种思维固化的FAN以惊喜。

◆尽管如此，还是期待下系列在3DS平台的第五代资料篇，相信《口袋妖怪立体图鉴》那些精致的建模不会只用来欣赏。

◆《超级口袋妖怪大乱斗》通关后的迷宫强度就要升到10星了，嗯，希望这可以成为我3DS上第一款完美的游戏，毕竟随机器一起买的《战国无双 编年史》还坑着呢。

## 半夏



★之前回家时曾带笔头回去打算拍雪景的，结果我妈给他织了个帽子说是怕他冷，感动得我一塌糊涂。谢谢妈妈，你是最好的妈妈，祝你生日快乐。



★好友在某日语培训机构当老师，其认真负责让我甚是欣慰，想想当年和我一起跷课听岚演唱会的孩子如今已经为人师表了，真让人十分感慨啊，据说她有个学生是我们的读者，在这里鼓励该学子好好学日语，希望能被看到。

## Juxi（美编）



◆从前，要是有人问我喜欢什么颜色，我很快就可以说出来；而今，我反而答不上。同一个颜色，有时好看，有时不好看。我中意的，是那个颜色呈现的方式，就像一个人只要能够活出自己，就是灿烂的。姹紫嫣红开遍，良辰美景，或是万千色相，从来不在外面，而在我心里。我看青山多妩媚，那么，青山看我也如是——张小娴。

◆惊恐地发现，自己竟然成了一名拖延症患者，要治呀要治……

## 澄香（美编）



☆这个月去了两次机场，一次接人一次送人，这才发现一切都是深圳速度，交通越来越便利了，从家门口搭地铁到机场大概不到一个小时。这要是几年前去机场还得专门到某个地点去换乘机场大巴。

☆和朋友在路上散步，朋友突然感叹：“去了这么多地方，发现还是深圳的树最好看。”抬起头看看，发现眼前的树真的挺好看的，只是平时没有太注意。

# 掌机王自由谈

栏目主持：马修

各位朋友大家好，“掌机王自由谈”栏目又与大家见面了，这辑刊登的也是游戏点评，点评的是继承了系列经典要素又不乏创新的PSP作品《最终幻想 零式》。而“玩家点评”则收录两款二线作品，玩过的游戏不管怎样，都点评出来，和大家一起分享吧。

Z J W S P

## 幻想的新起点——评《最终幻想 零式》

文 周健




作为PSP平台末期的大作，《最终幻想 零式》为末期的PSP又增添了一道美丽的风景。而改变上，也是近几年来Square Enix（以下简称SE）作品中改变比较大的一作。最早定于手机平台的本作——《最终幻想Agito XIII》，在多年的销声匿迹之后，登陆PSP平台并改名为《最终幻想 零式》。无论是新的故事构架，还是新的标题命名和汉字名称，都无不体现出SE转型的决心。对于流着《最终幻想》血液的《零式》，笔者对《零式》的未来充满期待，遂在此表达下自己的拙见。

### 继承：衣钵与血统

虽说SE在本作上灌注了很多新的血液，但它依然是“Fabula Nova Crystallis Final Fantasy”（新水晶故事）计划的一部分。水晶在本作中作为整个世界稳定的核心力量，被人们崇拜和保护。《最终幻想》中的剑、魔法、科技、召唤兽、陆行鸟、莫古利以及新水晶故事中的露希的设定等，都存在于了《零式》这个新瓶中。

SE用四大水晶塑造了广阔和深厚的世界，《零式》的世界亦一如既往地努力保持着日式RPG应有的庞大世界。但过低的自由度和重复的城市面貌却没有给人一种国家的感觉。没有了战斗，瞬间就感觉被放在了一个小盒子里，一切都是固定的，就连时间也是，原本就已经固定了的世界再加上限定的时间，冒险元素被大大削弱，更多的是任务制模式来推进剧情的发展。并且一次只能接一个委托任务，也让笔者觉得不习惯——每次做完任务回来，再接任务再跑一次地图，除了费时间也没什么意义。



反抗和恢宏的气势描绘得惟妙惟肖，其中又夹杂着些许的悲凉和沉默，但激励人心的主旋律一直围绕着这首叙事诗；《运命の三时间》则是风格多变，电子混音和交响乐的融合体现出了那决定命运的三小时对人们的重要性，紧凑的节奏和最后悠扬的结尾，荡气回肠；《战 夺还作战》的鼓点与大规模的夺回战争相得益彰，气势恢宏又不失严谨，似乎提醒玩家一个小小的失误就会前功尽弃，每一个鼓点都在加快着战争的步伐。可以说，在音乐方面《零式》确实继承了“《最终幻想》系列”的良好血统。

至于打击感，与PSP平台上的《CCFFⅦ》和《异说 最终幻想》持平。虽然《零式》战斗节奏比较快，但世界设定并不像《异说》那样神话，因此相较于满地图乱舞的《异说》来说，同样的打击感用在《零式》上就显得相对薄弱，特别是与大型兵器对战时。

游戏的画面也继承了“《最终幻想》系列”的作风，大量精美的CG动画对于大场面的描绘十分到位，强大的声优阵容也绝对对得起《零式》的大作身分。整个流程下来，游戏整体画面偏暖，贴近战场的氛围，游戏的粒子效果和光影效果在PSP平台上更算得上高水平。

《最终幻想 零式》的音乐虽然没有达到元老级音乐人植松伸夫的水平，不过石元丈晴的编曲水平至少没有让我失望，《我ら来たれり》把那种遭受外敌入侵时的奋起



## 发展：创新与元素

除了继承系列的衣钵与血统，本作的进步与新意也是有目共睹的，光在人物的设定上，就把日式RPG的英雄式主角变成了一群相对平凡的人物。玩家不再操作着注定拯救世界的孤胆英雄，而是一群肩负着国家命运的少年。玩家可以操控14个不同的职业，加大了游戏的可玩性和耐玩性。但武器数量在一定程度上限制了玩家战斗的动力，并且武器之间差距不大——对于RPG玩家来说，



多少会影响了日后的痴迷程度。

大规模的战争场面描写在《零式》中是一个亮点，以往的《最终幻想》作品走的都是英雄式故事或组织反抗路线，国与国之间的恩怨情仇则更难把握，更为复杂。而《零式》涉及到四个国家，并且在世界观的设定上展现出了各国不同的风土人情，虽然在本作中探索度很低，但相信在以后的作品中，会有更多对各国历史人文的描述，真正进入《零式》的世界周游各国也不是不可能。然而《零式》对于战争的描写和人物的刻画上略显表面，光从人物的刻画和国家恩怨的描述上来说，“《战场的女武神》系列”就显得更为真实和动情。

而在游戏系统方面，陆行鸟系统、秘密特训系统、S.O系统还有军神系统在很多时候显得比较鸡肋。秘密特训这种挂机系统完全可以被更高的经验设定取代；S.O系统除了几个武器任务值得一做，很多任务效果时间短且效果无意义；军神系统虽然可以实现不死召唤，但限定了使用人物，因此也限制了自由度，令军神的出场次数明显削减。

最后一个改变就是操作上，本作摈弃了以往的命令式而采取了动作游戏的操作，因此对于走位和出招时间的要求也都更加动作化，崩坏系统在此发挥得很好，不但加强了战斗的紧迫感和刺激性，又锻炼玩家的走位和操作，让战斗不再枯燥乏味。



## 未来：终点与起点

对于《零式》未来的发展，按照SE对本作的制作和要求，笔者是充满希望和期待，但由于本作拖的时间过长，相信SE对于下一作的发行时间肯定会像发行《FF ⅩⅢ-2》一样，尽量缩短时间间隔。

而本作对《零式》世界的描绘还处于入门阶段，这大概是出于作品的信息量的




考虑：在一作中描绘得太多，还不如在续作中好好叙述，给玩家一个更完美和广阔的世界。而对SE来说，出品前传、外传什么也没什么问题。

《零式》作为一部“《最终幻想》系列”独立化的作品，是对以往《最终幻想》模式的反思和总结，也是一个新“幻想”时代的开始，出现了很多新的系统和要素，加上精美的CG、强大的声优和配乐，相信这些都确立了“《零式》系列”的基本标准。虽然本作在视角和系统等方面有诸多瑕疵，但作为一部试验性的作品和一个新系列的开创者，《零式》很好地完成了它的使命，也让玩家对SE的作品多了些许期待。

更广阔的世界，更人性的任务系统，更多样的武器装备系统，更舒服的视角和锁定，更完善的世界和剧情，更深入的人物刻画，希望这些可以让《零式》成为SE的另一张“ACE”。





# 玩家点评

## PSP 模拟乐园 惊奇世界2 云霄飞车

厂商：LucasArts　类型：SLG

评论人：刀室の乐　评分：8

进入这这款独特且颇具风格的模拟经营游戏后，便立刻被很有个性的摇滚乐和过山车上的尖叫所吸引。画面上本作比起前作的“犬牙”交错有了长足的进步，3D的表现也很棒，而从开始就彰显魅力的摇滚乐也体现出了在音乐制作方面的用心。

游戏分为了两个经典的部分——模拟经营和游乐模式。模拟经营中，能建造的娱乐设施比前作多出不少，也能按照喜好安放设施去设置门票。但是美中不足的是游乐场的电力系统过于苛刻，由于电力帽的限制玩家没有办法建造更多的设施，导致游乐场某些板块有点空荡惨淡。而在自己建造设计的游乐场中尽情游玩的游乐模式里，收集要素可谓是鸡肋，比前作优秀的地方那就是我们可以和周围游客进行对话，使得游戏更人性化了点。游戏的联机模式也是亮点之一，互相到别的玩家建造的游乐场里去逛增加了一些联机的欢乐。有兴趣的话，这款独特的经营类游戏还是很值得尝试一下的。



## NDS 山手线命名100周年纪念 电车GO 特别篇 复活！昭和的山手线

厂商：Square Enix　类型：SLG

评论人：Railfan　评分：8

机能限制使得本作在画面上的表现并不太理想，但对重点场景的表现还是毫不含糊的，且不说现代繁华的山手线沿线，昭和年代铁路沿线的空旷、建了一半的东京铁塔以及站台上身着和服的乘客，都表现出了昭和时代的特征，加上老式电车低沉的笛声，真有穿越回从前的感觉。游戏收录的电车都是各个时代奔驰在山手线上的电车，由于时间跨度大因此登场的车型还算丰富；但由于只有山手线一条线来回跑而且各站都停，长时间玩难免会觉得枯燥，没有中途存档的设定也显得不大体贴。游戏的触摸操作配合下屏的操作台，算是最大程度上还原了电车的驾驶操作，虽然只是画面上的模仿跟系列以往的专用控制器没法比，但能同时模拟如此多种电车的操作也算不错了。虽然触摸操作大同小异，不过电车的性能设定上本作可是非常用心的。但由于直接触摸换挡加上本作中电车换挡后减速影响的削弱，使得本作比起《Final章》又再降了一阶。




总体上来说，本作是款值得火车模拟驾驶游戏爱好者深入玩下去的作品，也期待“《电车GO》系列”能在新的掌机平台上能再续辉煌。

### 稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

# 火热秘技

《交响旋律 最终幻想》的出货消化率极高，这不仅仅是一条新闻，而是发生在我们身边的事。鲁叔的小编奇语第一条告诉我们：喜欢的游戏最好是第一时间捕获，省得夜长梦多。另外《海贼无双》首日出货65万，剧情收录到海军决战，十分厚道，看来很有希望成为“《OP》系列”最好玩的游戏。

## PSP 日版 英杰传说 勇气双雄

テイルズ オブ ザ ヒーローズ ツインブレイブ

### ●竞技模式攻略

在自由模式或故事模式中，完成关卡的任务能够获得奖励宝箱，里面是10000G。但是这比起打竞技模式的赚钱速度来简直不值一提。竞技模式下冠军的赏金是简单难度25万，普通难度50万，高难度100万，而且经验道具多，消耗时间少，不管是赚钱还是培育角色都是最适合的地方。

最有效率的方法是初次游戏时选择维格（ヴェイグ）打故事模式的普通难度。升到10级后习得绝空裂冰击，并且完成普通难度开启高难度，之后就可以直接打竞技模式的高难度了。只要等级在30级左右，依靠绝空裂冰击的高性能就能轻松打下来。另外值得推荐的角色还有斯坦（スタン）、谢莉娅（シェリア）和卢卡（ルカ）。

## 3DS 日版 交响旋律 最终幻想

シアトリズム ファイナルファンタジー

### ●收藏卡密码

作为游戏中主要的收集要素，收藏卡除了高评价完成特定乐曲之外，官方也在官网和游戏杂志上公布了大量密码可以直接获得。以下表格是目前为止收集到的密码。70号**オズマ**暂时没有密码，获得方法是完成第5番难度的暗の乐谱。注意密码中的有些日文是平假名与片假名混合的，输入时一定要看清。

| 号码 | 名称 | 密码 |
|---|---|---|
| 01 | ウォ−リア オブ ライト | クラスチェンジ/ひかりのせんし |
| 02 | フリオニ−ル | じょうねつのばら |
| 03 | オニオンナイト | たまねぎけんし/チョコボくさい |
| 04 | セシル・ハ−ヴィ | あんこくからのパラディン |
| 05 | バッツ・クラウザ− | ボコはあいぼう/ボコのよめはココ |
| 06 | ティナ・ブランフォ−ド | あやつりのわ/はながらタイツ/まどうア−マ− |
| 07 | クラウド・ストライフ | もとソルジャ−/ライフストリ−ム |
| 08 | スコ−ル・レオンハ−ト | きるとみせかけてうつ |
| 09 | ジタン・トライバル | いとしのダガ−/げきだんタンタラス/ジタントライバル |
| 10 | ティ−ダ | エ−スオブザブリッツ/シュフニョルアンニョフ |
| 11 | シャントット | オホホホ！/けっこんしわすれた |
| 12 | ヴァン | くうぞくになる！/てんがいこどく |
| 13 | ライトニング | もとぐんそう/いもうとはセラ |
| 14 | セ−ラ姫 | コ−ネリア/とらわれのみ |

| 号码 | 名称 | 密码 |
| --- | --- | --- |
| 15 | ミンウ | カヌ–がしゅみ/しろまどうし |
| 16 | シド | エンタ–プライズ/ほぼかいきんしょう |
| 17 | リディア | だいじなのはこころ/きゅうせいちょう |
| 18 | ファリス・シャ–ウィズ | しんゆうシルドラ/タイク–ンのおうじょ |
| 19 | ロック・コ–ル | キノコはにがて/えるお–し–け–い– |
| 20 | エアリス・ゲインズブ–ル | デ–トいっかい/まつえいです |
| 21 | サイファ–・アルマシ– | ふうきいいんちょう/ホネのあるやつリスト |
| 22 | ビビ・オルニティア | くろまどうし/たかいところはにがて |
| 23 | ユウナ | えいえんのなぎせつ/ユ！リ！パ！/おたすけカモメだん |
| 24 | プリッシュ | いむべきこ/せかいのおわりにくるもの/やられタ–メリック |
| 25 | ア–シエ | はませきちょうだい/わたしをぬすみだして/アマリアさん? |
| 26 | スノウ・ヴィリア–ス | ねえさん! |
| 27 | カイン・ハイウインド | セシルはしんゆう/ちちはリチャ–ド/りゅうきしだんたいちょう |
| 28 | セフィロス | かたよくのてんし/あいとうマサムネ/クックックくろマテリア |
| 29 | コスモス | おおいなるいし/ちょうわのかみ |
| 30 | チョコボ | ギサ–ルのやさい/クッ！クエ–! |
| 31 | モ–グリ | あかいポンポン/コウモリのはね |
| 32 | シヴァ | ダイヤモンドダスト/てんからのいちげき/こおりのじょうおう |
| 33 | ラムウ | さばきのいかづち/かみなりおやじ |
| 34 | イフリ–ト | じごくのかえん/しゃくねつのほのお |
| 35 | オ–ディン | ざんてつけん/あいばスレイプニル |
| 36 | バハム–ト | ネズミのしっぽ/メガフレア |
| 37 | ゴブリン | ゴブリンパンチ |
| 38 | ボム | さんかいでじばく/グレネ–ド/どっか–ん! |
| 39 | グリ–ンドラゴン | ブレスにちゅうい |
| 40 | モルボル | くさ–いいき/くらやみちんもくどくなど |
| 41 | ベヒ–モス | いがいとレギュラ–/かなりのマッチョ |
| 42 | 黑骑士 | よいちのゆみ/サンブレ–ド |
| 43 | 铁巨人 | さいきょうのザコ/れんぞくこうげき |
| 44 | まどうしハイン | バリアチエンジ/がくしゃでみやぶる |
| 45 | ア–リマン | まほうがとくい |
| 46 | まおうザンデ | にんげんとしてのいのち/ライブラ! |
| 47 | プリン | まほうがじゃくてん |
| 48 | スカルミリョ–ネ | しのみずさきあんないにん/フシュルルル/アンデッド |
| 49 | カイナッツォ | みずのカイナッツォ |
| 50 | バルバリシア | こういってん/ジャンプでこうげき |
| 51 | ルビカンテ | ひのルビカンテ |
| 52 | マジックポット | はずれ! |
| 53 | トンベリ | うしのこくまいり/みんなのうらみ! |
| 54 | ギルガメッシュ | ビッグブリッヂ |
| 55 | エンキドウ | ホワイトウインド |
| 56 | オメガ | はどうほう |
| 57 | 神龙 | タイダルウエイブ/ラグナロク |
| 58 | サボテンダ– | ジャボテンダ–/はりせんぼん/はりまんぼん |
| 59 | ヒルギガ–ス | マグニチュ–ドはち/きょじんです |
| 60 | オルトロス | テュポ–ンだいせんせい/むかつくタコやろう/タコでごめんね |
| 61 | デスゲイズ | レベルごデス |
| 62 | ケフカ・パラッツォ | こころないてんし/シンジラレナ–イ！/どこからきてどこへいく |
| 63 | アルテマウエポン | シャドウフレア |
| 64 | ジェノバ・SYNTHESIS | かあさん/そらからきたやくさい |
| 65 | セ–ファ・セフィロス | ス–パ–ノヴァ/ペイルホ–ス/おれはえらばれしもの |
| 66 | エスタ兵 | ショットガン/タ–ミネ–タ– |
| 67 | ゲスパ– | デジョネ–タ–/しっぱいさく |
| 68 | コヨコヨ | ほしからきたゆうじん/エリクサ–ちょうだい！/ユ–フォ–? |
| 69 | 黑のワルツ3号 | くろまじゅつしへいのエリ–ト/さんびょうし |
| 70 | オズマ | – |
| 71 | アニマ | ペイン/カオティックディ– |
| 72 | シ–モア异体 | グアドぞく |
| 73 | 巨人 | いしがだいすき |
| 74 | 暗王 | クリスタルせんそう/ザルカバ–ド/インプロ–ジョン |
| 75 | 盗贼バンガ | バンガぞく |
| 76 | マンドラ–ズ | かわいくてにくめない/ソ–ヘンちかきゅうでん |
| 77 | ジャッジ | ガブラス/ジャッジマスタ–/バッシュのおとうと |
| 78 | PSICOM 治安兵 | ハングドエッジ/こうあんじょうほうしれいぶ |
| 79 | 重攻击骑マナスヴィン | タ–ゲッティング/クリスタルレイン |
| 80 | アダマンタイマイ | ア–スシエイカ–/トラペゾヘドロン/プラチナインゴット |
| 81 | カオス | こんとんのかみ |

# 掌机游戏综合发售表

## NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持 胧月

尽管女生们都厌恶听到“三八”两字，不管多少岁也坚决不愿承认自己是“妇女”，不过面对这一天的放假或补贴倒是从来不排斥。在今年的3月8日这天，3DS平台上倒的确有两款游戏都十分适合女玩家们，那就是《女生RPG》和《未来计划》；男生也可以玩到《潜龙谍影 食蛇者3D》这款虽是移植作但素质很高的潜入类动作游戏。索尼系方面，PSP的《Persona2 罚》和PSV的《Persona4 黄金版》双双公布了发售日，喜欢合体（大雾）的玩家届时可好好玩个爽了。

**发售表阅读说明**

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

## Nintendo 3DS

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2012年3月 | | | | | |
| 8日 | 潜龙谍影 食蛇者3D | メタルギア ソリッド スネークイーター3D | Konami | ACT | 5980日元 |
| 8日 | 初音未来与未来之星 未来计划 | 初音ミク アンド フューチャースターズ プロジェクト ミライ | SEGA | MUG | 6090日元 |
| 8日 | 女生RPG 灰姑娘生活 | ガールズRPG シンデレライフ | Level-5 | RPG | 4980日元 |
| 15日 | 与女孩子在密室中的话可能会…… | 女の子と密室にいたら○○しちゃうかもしれない | D3 Publisher | AVG | 6090日元 |
| 22日 | 公主辣妹 天堂 | 姫ギャル パラダイス メチカワ! アゲ盛り↑センセーション! | 日本Columbia | ETC | 5040日元 |
| 22日 | 新・光之神话 帕尔蒂娜之镜 | 新・光神话 パルテナの镜 | Nintendo | ACT | 5800日元 |
| 22日 | 吃豆人聚会3D | パックマンパーティ3D | NBGI | ETC | 5040日元 |
| 29日 | 王国之心3D 梦中坠落 | キングダム ハーツ 3D [ドリームドロップ ディスタンス] | Square Enix | RPG | 6090日元 |
| 2012年4月 | | | | | |
| 5日 | 嘟嘟猫观察日记 | ポヨポヨ观察日记 | IE Institute | ETC | 7140日元 |
| 19日 | 火焰之纹章 觉醒 | ファイアーエムブレム 觉醒 | Nintendo | S・RPG | 4800日元 |
| 19日 | 公主代码 | CODE OF PRINCESS | Agatsuma | ACT | 6090日元 |
| 19日 | 地球百科 | Earthpedia | Gakken | ETC | 4980日元 |
| 19日 | 纳米突击 | Nano Assault | Cyberfront | STG | 5040日元 |
| 19日 | 女孩时尚3D 目标是顶级设计师 | ガールズファッション3D☆めざせ! トップスタイリスト | Ubisoft | ETC | 3990日元 |
| 26日 | 替换世界 白与黑的迷宫 | シフティング ワールド 白と黑の迷宫 | Arc System Works | ACT | 3990日元 |
| 26日 | 真・三国无双 VS | 真・三国无双 VS | Koei Tecmo Games | ACT | 6090日元 |
| 26日 | 海豹宝宝 好孩子、圆孩子、健康的孩子 | まめゴマ よいこ まるいこ げんきなこ | 日本Columbia | ETC | 5040日元 |
| 2012年5月 | | | | | |
| 17日 | 联合01 | GUILD01 | Level-5 | ETC | 3980日元 |
| 24日 | G1大赏 | G1グランプリ | Genki | SLG | 6090日元 |
| 24日 | 马里奥网球 公开赛 | マリオテニス オープン | Nintendo | SPG | 4800日元 |
| 24日 | 大家的缘日 | みんなの缘日 | NBGI | ETC | 3990日元 |
| 24日 | 快乐动物牧场 | ハッピー☆アニマル牧场 | Ubisoft | SLG | 3990日元 |
| 31日 | 勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D | ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D | Square Enix | RPG | 5490日元 |
| 2012年6月 | | | | | |
| 5日 | 世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神 | 世界树の迷宫Ⅳ 传承の巨神 | Atlus | RPG | 6279日元 |
| 28日 | 卡片召唤师 | カルド セプト | 大宫Soft | TAB | 4800日元 |
| 未定 | 魔法工厂4 | ルーンファクトリー4 | MMV | A・RPG | 售价未定 |
| 2012年春 | | | | | |
| 未定 | 鸦3D（暂名） | カラス3D（暂名） | Mile Stone | STG | 售价未定 |
| 未定 | 哭牙 | 哭牙 KOKUGA | G.rev | STG | 售价未定 |
| 2012年 | | | | | |
| 未定 | 女孩风格（暂名） | GIRLS MODE（暂名） | Nintendo | ETC | 售价未定 |
| 未定 | 勇气原点 飞翔妖精 | BRAVELY DEFAULT | Square Enix | RPG | 售价未定 |

## Nintendo DS

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2012年3月 | | | | | |
| 8日 | 学园黑塔利亚DS | 学园ヘタリアDS | Idea Factory | AVG | 5040日元 |
| 17日 | 口袋妖怪+信长之野望 | ポケモン + ノブナガの野望 | Pokemon | RPG | 5800日元 |
| 2012年4月 | | | | | |
| 19日 | 名侦探柯南 始于过去的前奏曲 | 名探偵コナン 过去からの前奏曲 | NBGI | AVG | 5040日元 |
| 26日 | 薄樱鬼 黎明录 DS | 薄樱鬼 黎明录 DS | Idea Factory | AVG | 5040日元 |
| 2012年6月 | | | | | |
| 未定 | 口袋妖怪 黑2 | ポケットモンスターブラック2 | Pokemon | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 口袋妖怪 白2 | ポケットモンスターホワイト2 | Pokemon | RPG | 售价未定 |



## 女生RPG 灰姑娘生活

3.8

◆Level-5◆RPG◆4980日元







由Level-5亲手为女性玩家打造的一款RPG，本作的题材十分独特，让玩家体验纸醉金迷的夜店女郎生活。使用游戏中丰富多彩的道具、时尚漂亮的服装，能打造出一个什么样的角色让人十分期待。同时大量动漫明星的客串为本作增色不少，相信游戏中和这些明星的互动能产生十分有趣的故事。



## 初音未来与未来之星 未来计划

3.8

◆SEGA◆MUG◆6090日元







以可爱粘土人为主角的《初音未来与未来之星 未来计划》终于快要发售，广大初音粉丝们相信已经等得不耐烦了。游戏独特的难度调节系统，能够让不同水平的玩家都体验到节奏游戏的乐趣，收录歌曲包括《君の体温》、《恶之娘》、等大家耳熟能详的V家歌曲，让人十分期待。

## PlayStation Vita

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2012年3月 | | | |
| 8日 | 13号小队 | Unit 13 | SCEJ | TPS | 4980日元 |
| 15日 | FIFA足球 | FIFA ワ–ルド クラス サッカ– | EA Sports | SPG | 5980日元 |
| 22日 | 一起来试试钓鲈鱼 垂钓在次世代 | レッツ トライ バスフィッシング フィッシュオン ネクスト | 角川Games | SPG | 3990日元 |
| 29日 | 武士与龙 | サムライ & ドラゴンズ | SEGA | ACT | 免费 |
| 29日 | 职业野球魂2012 | プロ野球スピリッツ2012 | Konami | SPG | 6980日元 |
| 29日 | 国王、魔王与7公主 新・王样物语 | 王と魔王と7人の姫君たち ~新・王様物语~ | Konami | A・RPG | 6480日元 |
| | | 2012年4月 | | | |
| 12日 | 雷曼 起源 | Rayman Origins | Ubisoft | ACT | 2500日元 |
| 26日 | 圣人协奏曲 陨星之献诗 | シェルノサ–ジュ 失われた星へ捧ぐ诗 | Gust | SLG | 5040日元 |
| | | 2012年6月 | | | |
| 7日 | 与凯蒂猫在一起！打方块V | ハロ–キティといっしょ！ブロッククラッシュV | Dorasu | PUZ | 4800日元 |
| 14日 | Persona4 黄金版 | ペルソナ4 ザ・ゴ–ルデン | Atlus | RPG | 7329日元 |
| | | 2012年8月 | | | |
| 未定 | 英雄传说 零之轨迹 进化版 | 英雄传说 零の轨迹 Evolution | Falcom | RPG | 6090日元 |

## PlayStation Portable

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2012年3月 | | | |
| 8日 | 永远的阿塞利亚 大地的尽头 | 永远のアセリア –この大地の果てで– | Cyberfront | S・RPG | 5040日元 |
| 15日 | 魔法少女小圆 携带版 | 魔法少女まどか☆マギカ ポ–タブル | NBGI | AVG | 6480日元 |
| 15日 | 光明之刃 | シャイニング・ブレイド | SEGA | RPG | 6279日元 |
| 15日 | 心跳回忆 女生版 珍藏版 第三个故事 | ときめきメモリアル Girl's Side Premium ~3rd Story~ | Konami | AVG | 6090日元 |
| 22日 | 黑豹2 如龙 阿修罗篇 | クロヒョウ2 龙が如く 阿修罗编 | SEGA | A・AVG | 6279日元 |
| 22日 | 华鬼 梦之延续 | 华鬼 ~梦のつづき~ | Idea Factory | AVG | 6090日元 |
| 22日 | 妖精的尾巴 瑟雷夫觉醒 | フェアリ–テイル ゼレフ觉醒 | Konami | ACT | 5800日元 |
| 22日 | 小魔女帕妃 黑猫魔法店物语 | リトルウィッチ パルフェ 黑猫魔法店物语 | Cyberfront | AVG | 6090日元 |
| 22日 | 薄樱鬼 幕末无双录 | 薄樱鬼 ~幕末无双录~ | Idea Factory | ACT | 6090日元 |
| 29日 | D阶段 黑圣之章 | Phase D 黑圣の章 | Boost On | AVG | 3969日元 |
| 29日 | 公主艾王吉尔 携带版 | プリンセスエヴアンジ–ル ポ–タブル | Cyberfront | AVG | 6090日元 |
| 29日 | 逢魔时 怪谈罗曼史 | 逢魔时 ~怪谈ロマンス~ | QuinRose | AVG | 6300日元 |
| 29日 | 艾露库罗娜的工作室 致亲爱的乙女 | エルクロ–ネのアトリエ ~Dear for Otomate~ | Idea Factory | AVG | 6090日元 |
| 29日 | 职业野球魂2012 | プロ野球スピリッツ2012 | Konami | SPG | 5980日元 |
| 29日 | 我的妹妹哪有这么可爱 携带版哪会有续作 | 俺の妹がこんなに可爱いわけがない ポ–タブルが续くわけがない | NBGI | AVG | 6280日元 |
| | | 2012年4月 | | | |
| 5日 | 第2次超级机器人大战Z 再世篇 | 第2次ス–パ–ロボット大战Z 再世篇 | NBGI | S・RPG | 7330日元 |
| 19日 | 雅恋 淡雪之宴 | 雅恋 ~MIYAKO~ あわゆきのうたげ | Idea Factory | AVG | 6090日元 |
| 19日 | 名侦探柯南 始于过去的前奏曲 | 名探侦コナン 过去からの前奏曲 | NBGI | AVG | 5040日元 |
| 26日 | 游戏里也要听爸爸的话 | ゲ–ムでも、パパのいうことを闻きなさい！ | NBGI | AVG | 6280日元 |
| 26日 | 斯坦因之门 比翼恋理的爱人 | シュタインズ・ゲ–ト 比翼恋理のだ–りん | 5pb. | AVG | 6090日元 |
| 26日 | D阶段 朱姬之章 | Phase D 朱姬の章 | Boost On | AVG | 3969日元 |
| 26日 | 青之驱魔师 幻刻迷宫 | 青の祓魔师 幻刻の迷宫(ラビリンス) | NBGI | AVG | 5230日元 |
| | | 2012年5月 | | | |
| 17日 | Persona2 罚 | ペルソナ2 罚 | Atlus | RPG | 6279日元 |
| 24日 | 歌唱王子 出道 | うたの☆プリンスさまっ Debut | Broccoli | AVG | 6090日元 |
| 24日 | 十三支演义 偃月三国传 | 十三支演义 ~偃月三国传~ | Idea Factory | AVG | 6090日元 |

# DVD 光盘内容导视

## 游戏展望台

王国之心3D 梦中坠落
火焰之纹章 觉醒
柏青哥天国3D 大海物语2 职业柏青哥风云录·花 希望与背叛的学园生活
马里奥网球 公开赛
马里奥与索尼克 伦敦奥运会
与女孩子在密室中的话可能会……
神孕 请为我生孩子吧!
雅恋 淡雪之宴





## 新作特搜队

FIFA足球
忍者龙剑传 Σ 加强版
极限脱出 善人死亡
13号小队
战国无双3Z 特别版
粘土世纪
英杰传说 勇气双雄
牧场物语 初始的大地





## 新动一刻

爱杀宝贝
男子高中生的日常




## 喧闹游园

PSV搞笑广告集锦



## 本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《粘土世纪》的演示视频中，战斗时小编的队伍阵容中有几人？

A：1人　　B：2人　　C：3人







PEGA精美游戏周边 3名




本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-88541-244-9

掌机王光盘定价：12元 (1DVD+1手册)